L'Appel de CTHULHU©

Guide de référence

COLLECTION OF MISKATONIC UNIVERSITY

DANA ED. 1926 No. GROUP.

Composition

Name

Locality

Votre investigateur en 20 minutes

Pour commencer

❶ Munissez-vous d'une fiche d'investigateur vierge. Commencez par inscrire le nom du gardien, le Style de jeu choisi et le nom de la campagne dans l'espace réservé à cet effet en haut de la fiche.

❷ Le style de jeu peut offrir des points d'Aplomb. Si tel est le cas, reportez-les sur la fiche dans la case réservée à la Santé Mentale :
- Style Horreur Lovecraftienne : 0 point
- Style Investigation Occulte : 1 point
- Style Aventures Pulp : 2 points

Caractéristiques et dérivés

❸ **Déterminez les caractéristiques** FOR, CON, POU, DEX et APP en lançant cinq fois 3D6. Déterminez ensuite la TAI et l'INT en lançant deux fois 2D6 +6 et enfin, lancez 3D6 +3 pour l'ÉDU. Inscrivez les résultats obtenus dans les emplacements idoines. (Règle : LdB page 34). Vous pouvez également choisir une méthode optionnelle comme indiqué page 42 du Livre de Base.

❹ **Déterminez les attributs**. Une fois les caractéristiques déterminées, multipliez leur score par 5 et notez celui-ci dans la case attribut correspondante. (Règle : LdB page 34)

❺ Calculez les **Points de Vie** de votre investigateur en additionnant la CON et la TAI et divisez cette somme par 2 en arrondissant les fractions à l'unité supérieure. Entourez le nombre ainsi obtenu sur la fiche. Chaque fois que votre investigateur sera blessé, vous devrez biffer d'un trait de crayon les *Points de Vie* qu'il perdra, et effacer ces marques quand il les récupérera. Le nombre entouré d'un cercle représente les Points de Vie optimaux de votre personnage. Notez également le **Seuil de blessure**, qui est égal à la moitié des points de vie (arrondi à l'entier inférieur). Il servira à déterminer le type de blessure subie. (Règle : LdB page 38)

❻ Pour calculer la **Santé Mentale**, multipliez le score en POU par 5 et notez le produit de cette multiplication à l'endroit adéquat. Notez ce score dans SAN Initiale et entourez dans le tableau le chiffre égal au score de l'investigateur. Comme votre investigateur pourra perdre ou gagner des points de Santé Mentale au cours de ses aventures, vous devrez chaque fois encercler le nombre correspondant à ces changements. La caractéristique SAN, elle-même, ne sera jamais modifiée, sauf changement du POU.
À côté de 99 - Mythe de Cthulhu, notez le nombre 99. Chaque fois que votre investigateur développera sa compétence *Mythe de Cthulhu*, vous devrez diminuer ce nombre d'un montant équivalent. Quand votre investigateur commence à accumuler des points en Mythe de Cthulhu, noircissez un nombre équivalent de points de Santé Mentale, en commençant par 99 et en rétrogradant. Les points noircis représentent un plafond que le nombre de points de Santé Mentale ne pourra jamais dépasser. (Règle : LdB page 38)

❼ Pour déterminer **l'Impact,** additionnez la FOR et la TAI de votre investigateur et consultez la table ci-dessous. Celui-ci s'ajoutera aux dégâts infligés au corps à corps et par les armes cinétiques. (Règle : LdB page 39)

Impact

FOR + TAI	Impact	
02 à 12	-1D6	- 4
13 à 16	-1D4	- 2
17 à 24	aucun	0
25 à 32	+1D4	+ 2
33 à 40	+1D6	+ 4

Pour chaque tranche supérieure de 16 points, ajoutez 1D6 supplémentaire ou 2 points.

❽ **Points de Magie :** Entourez le nombre correspondant au score en POU dans la rubrique Points de Magie. Vous devrez biffer d'un trait de crayon les points perdus ou dépensés, et effacer ces marques quand il les récupérera. Le nombre entouré d'un cercle représente les points de Magie optimaux de votre personnage. (Règle : LdB page 38)

L'occupation

❾ Choisissez **une occupation** parmi celles proposées à partir de la page 42 qui puisse correspondre aux caractéristiques de votre investigateur et qui vous convienne. Reportez celle-ci sur la fiche d'investigateur. Celle-ci détermine plusieurs choses, dont la profession (indiquée juste en dessous sur la fiche). Vous pouvez également choisir une particularité offerte par l'occupation (bonus aux caractéristiques ou à une compétence, points d'Aplomb, ou compétence spécifique). Reportez sur votre fiche, à l'endroit approprié, la particularité choisie. (Règle : LdB page 39)

❾ **La profession** est déterminée par une compétence que vous choisirez parmi les compétences typiques de l'occupation et à laquelle il faut attribuer un score de 60 % au minimum. (Règle : LdB page 38)

❾ Chaque occupation propose une fourchette de **niveaux de vie** possible. En accord avec le gardien, déterminez, dans cette fourchette, le niveau de vie de votre investigateur. Notez celui-ci sur la fiche, ainsi que le pourcentage correspondant qui sera utile pour effectuer des achats ou transactions monétaires en cours de jeu. (Règle : LdB page 39)

❾ Notez **les cercles d'influences** de votre investigateur indiqués par l'occupation ; ceux-ci sont indiqués dans l'ordre : Proche, Éloigné, Opposé. Ils vous serviront lorsque vous souhaiterez glaner des informations auprès de votre réseau relationnel durant une enquête. Le cercle Ennemi reste vierge à la création. Il sera déterminé en cours de jeu, si votre investigateur se met à mal avec une faction ou un groupe. (Règle : LdB page 39)

❾ Enfin, choisissez librement **la Personnalité** de votre investigateur parmi celles proposées page 41. Veillez à choisir une personnalité avec laquelle vous vous sentez à l'aise et qui vous convienne, afin de pouvoir l'interpréter au mieux durant les parties. (Règle : LdB page 40)

❿ Chaque occupation propose également un **équipement fétiche** qui procure un bonus de 10 % si celui-ci est utilisé. Notez celui-ci comme indiqué sur la fiche. (Règle : LdB page 40)

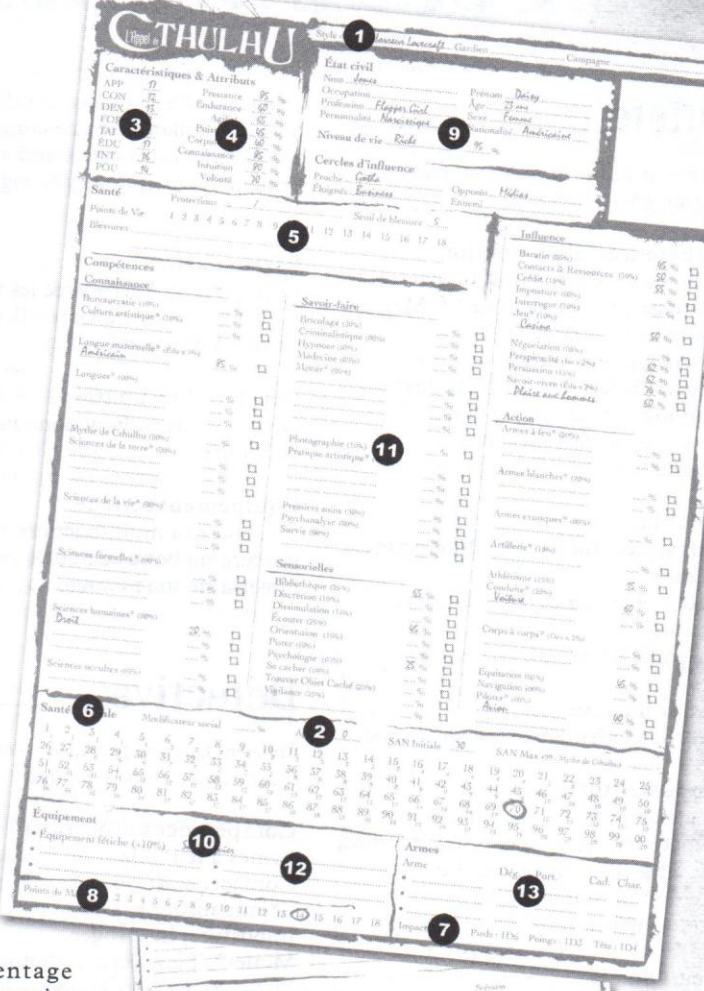
Les compétences

⓫ Il vous reste encore à choisir les compétences dont dispose votre investigateur. Selon le style de jeu choisi pour la

Conseil : *Utilisez un crayon de papier et n'appuyez pas trop fort de façon à pouvoir facilement modifier les statistiques notées. Vous pouvez également vous munir d'une feuille de brouillon afin de prendre des notes durant la création.*

Option : Création avec un Profil type

Il est possible de créer un investigateur rapidement en se basant sur les Profils types fournis dans chaque occupation. En ce cas, il suffit de répartir les points restants pour personnaliser le Profil, choisir sa particularité, ses cercles d'influence, ainsi que compléter son état civil et son histoire personnelle. (Règles : LdB p. 40)



partie, vous disposez de plus ou moins de points à répartir pour les compétences d'occupation et les compétences d'intérêts personnels :

- Style ***Horreur Lovecraftienne*** : ÉDU x 20 et INT x 10
- Style ***Investigation Occulte*** : ÉDU x 30 et INT x 15
- Style ***Aventures Pulp*** : ÉDU x 40 et INT x 20

Commencez par répartir les points (ÉDU x 20, 30 ou 40), dans les compétences d'occupation (proposées par chaque occupation sous l'intitulé « Compétences typiques »), en veillant à ce que la compétence professionnelle ait bien un score de 60 % au minimum. Afin de déterminer le niveau de chaque compétence, additionnez son score de base (indiqué entre parenthèses derrière celle-ci) et le nombre de points que vous y avez investis. Une compétence peut avoir un score maximal de 99 %.

Une fois ces points répartis, procédez de la même manière pour les compétences d'intérêts personnels (INT x 10, 15 ou 20), en choisissant librement les compétences, hormis celles déjà acquises et la compétence *Mythe de Cthulhu* (sauf exception, cf. LdB p. 51). Les points non utilisés sont perdus. Privilégiez quelques compétences avec un bon niveau qu'une myriade de compétences à faible niveau, et préférez les chiffres ronds plutôt que les comptes d'apothicaires. Vous pouvez également choisir une réserve de points précalculés, avec la méthode alternative. (Règles : LdB page 44)

Finitions

Et voilà ! il ne vous reste plus qu'à remplir quelques derniers points :

9 **L'état civil** de l'investigateur, en lui trouvant un nom et en choisissant sa nationalité et son sexe librement

9 **Son âge** doit être au moins égal à son ÉDU +6. Si vous voulez qu'il soit plus vieux, ajoutez, pour chaque tranche de dix ans au-dessus de ce minimum, 1 point en ÉDU et répartissez 20 points de pourcentage supplémentaires entre les compétences relatives à son occupation. Pour tenir compte du vieillissement, retirez également 1 point en FOR, CON, DEX ou APP, au choix, par décennie additionnelle. (Règles : LdB page 61)

12 **Son équipement**, que vous pouvez choisir librement avec l'accord du gardien et selon le niveau de vie comme indiqué LdB page 61.

13 **Ses armes**, si l'investigateur en dispose, ce qui est loin d'être certain. Le gardien vous indiquera si oui ou non l'investigateur peut disposer d'une arme, toujours si le niveau de vie le permet (en règle générale, et surtout aux États-Unis, il est possible de disposer d'une arme de poing).

14 **Son histoire personnelle**, située au verso de la fiche. Selon les compétences et les caractéristiques, ainsi que l'époque et sa nationalité, définissez les grandes lignes de l'histoire personnelle de votre investigateur. (Règles : LdB page 61)

Les niveaux de compétence

L'investigateur, avec un niveau de :

- 25 % ou plus a un niveau ***Amateur***
- 50 % ou plus a un niveau ***Professionnel***
- 75 % ou plus a un niveau ***Expert***

Les occupations en résumé

Artiste

Écrivain, peintre, sculpteur, écrivain voyageur, photographe,…

Compétences d'occupation
Bibliothèque, Contacts & Ressources, Culture artistique★, Langues★, Métier★ (Contrefaçon, Taxidermie,…), Négociation, Persuasion, Photographie, Pratique artistique★, Psychologie, Sciences de la terre★, Sciences de la vie★, Sciences formelles★, Sciences humaines★

Particularités
- *Compétence:* Interpréter différemment les faits
- + 10 % à la compétence Culture artistique★
- + 1 en ÉDUcation

Cercles d'influence
Culturel, Gotha (Mécènes), Business

Équipement fétiche
Son atelier d'artiste ou bureau, avec son matériel, ses ouvrages de référence, ses études et ses notes, qui lui procurent un bonus de 10 % en Pratique artistique

Niveau de vie
Indigent à Riche

Baroudeur

Aviateur, marin, globe-trotter, chasseur, plongeur/scaphandrier, convoyeur, chasseur,…

Compétences d'occupation
Armes à feu★, Armes blanches★, Armes exotiques★, Baratin, Bricolage, Bureaucratie, Corps à corps★, Jeu, Langues★, Orientation, Psychologie, Survie, Vigilance, et une compétence à définir en fonction de son activité principale (Conduite★, Navigation, Piloter★,…)

Particularités
- *Compétence:* Parler avec les mains
- + 10 % à la compétence Bricolage
- 1 point d'Aplomb

Cercles d'occupation
Globe-Trotters, Fonctionnaires, Forces de l'ordre

Équipement fétiche
Son couteau multifonctions qui lui procure un bonus de 10 % en Bricolage
Niveau de vie : Pauvre à Aisé

Détective

Policier, détective privé, enquêteur d'assurances, inspecteur, agent fédéral,…

Compétences d'occupation
Armes à feu★, Baratin, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Corps à corps, Criminalistique, Discrétion, Écouter, Imposture, Interroger, Métier★ (Serrurerie), Photographie, Pister, Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités
- *Compétence:* Noter les petits détails insignifiants
- + 10 % à la compétence Contacts & Ressources
- 1 point d'Aplomb

Cercles d'influence
Forces de l'ordre, Pègre, Notables

Équipement fétiche
Une plaque officielle (ou plus ou moins officielle), qui lui procure un bonus ou un malus de 10 % aux compétences d'influence, en fonction de la perception que l'interlocuteur a des « officiels »

Niveau de vie
Pauvre à Aisé

Dilettante

Riche oisif, homme d'affaires, diplomate, négociateur…

Compétences d'occupation
Contacts & Ressources, Crédit, Équitation, Jeu★, Sciences humaines★ (Droit, Loi, Comptabilité,…), et des compétences au choix, selon les envies et loisirs de l'investigateur

Particularités
- *Compétence:* Plaire à la gent du sexe opposé
- + 10 % à la compétence Crédit
- + 1 en APParence

Cercles d'influence
Gotha, Business, Médias

Équipement fétiche
Son chéquier, qui lui procure un bonus de 10 % dans les compétences d'influence, à condition qu'il puisse l'utiliser.

Niveau de vie
Aisé à Riche

Explorateur

Archéologue, cartographe, ethnologue, anthropologue, scientifique, chasseur de trésors,…

Compétences d'occupation
Armes à feu★, Athlétisme, Bureaucratie, Langues★, Orientation, Premiers soins, Savoir-vivre, Sciences de la terre★, Sciences de la vie★, Sciences humaines★, Survie, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités
- *Compétence:* Donner des ordres aux porteurs
- + 10 % à la compétence Survie
- + 1 en CONstitution

Cercles d'influence
Universitaires, Musées & Instituts, Fonctionnaires

Équipement fétiche
Son matériel d'orientation (sextant, boussole, cartes) qui lui procure un bonus de 10 % en Orientation

Niveau de vie
Classe Moyenne

Homme de Foi

Spirite, médium, prêtre, missionnaire, prédicateur,…

Compétences d'occupation
Baratin, Contacts & Ressources, Crédit, Imposture, Langues★ (Mortes, anciennes, Cryptiques,…), Persuasion, Psychologie, Sciences de la vie★, Sciences Formelles★, Sciences Occultes

Particularités
- *Compétence:* Inspirer la confiance à son interlocuteur
- + 10 % à la compétence Sciences occultes
- + 1 en POUvoir

Rappel

Compétence de profession
Choisir une compétence à au moins 60 %

Particularités
Choisir une seule parmi les trois proposées

Compétence particulière : 50 + 1D20 %

Cercles d'influence
Tous présentés dans l'ordre suivant : Proche – Éloigné - Opposé

Niveaux de vie
Indigent (5 %), Pauvre (25 %), Classe Moyenne (50 %), Aisé (75 %), Riche (95 %)

Cercles d'influence
Cultes, Sans-abri, Forces de l'ordre

Équipement fétiche
L'habit de sa charge (collerette pour le prêtre, robe pour le médium,...) qui lui procure 10 % en persuasion

Niveau de vie
Indigent à Aisé, voire Riche

Journaliste

Reporter, photographe, journaliste mondain, journaliste financier,...

Compétences d'occupation
Baratin, Bibliothèque, Contacts & Ressources, Discrétion, Écouter, Imposture, Interroger, Photographie, Pister, Pratique Artistique* (Écriture), Se cacher, Trouver Objet Caché, Vigilance

Particularités
- *Compétence:* Au fait des rumeurs & commérages
- + 10 % à la compétence Langue Maternelle
- + 1 en INTelligence

Cercles d'influence
Un cercle à définir en fonction de la spécialité du journaliste (Gotha pour un journaliste mondain, Finances pour un journaliste financier,...), un second à définir en fonction du premier, Médias (les concurrents)

Équipement fétiche
Ses calepins, dossiers et ses notes diverses, qui lui procurent un bonus de 10 % en Bibliothèque

Niveau de vie
Pauvre à Aisé

Médecin

Médecin généraliste, infirmier, médecin légiste, psychologue,...

Compétences d'occupation
Bibliothèque, Contacts & Ressources, Crédit, Hypnose, Langues* (Latin), Médecine, Premiers soins, Psychanalyse, Psychologie, Sciences de la vie*, Trouver Objet Caché

Particularités
- *Compétence:* Réconforter autrui
- + 10 % pour résister à toutes les maladies, microbes et autres vecteurs contagieux
- 1 point d'Aplomb

Cercles d'influence
Santé, Notables, Anarchistes

Équipement fétiche
Son cabinet personnel avec son équipement et ses ouvrages de référence qui lui procurent un bonus de 10 % en Médecine

Niveau de vie
Aisé à Riche

Militaire

Officier, vétéran, mercenaire,...

Compétences d'occupation

Armes à feu*, Armes blanches*, Artillerie*, Athlétisme, Corps à corps*, Discrétion, Métier* (Armurerie, Explosifs,...), Orientation, Premiers soins, Se cacher, Vigilance, et une compétence au choix en fonction du corps d'armée (Bureaucratie pour la logistique, Équitation pour la cavalerie, Métier: mécanique pour le génie, Navigation pour la marine, Piloter pour l'aviation,...)

Particularités
- *Compétence:* Tactique et stratégie militaire
- + 10 % a toutes les compétences relationnelles, mais seulement auprès des militaires
- 1 point d'Aplomb

Cercles d'influence
Militaire, Forces de l'ordre, Anarchistes

Équipement fétiche
Ses médailles et décorations, qui lui procurent un bonus ou un malus de 10 % aux compétences relationnelles, en fonction de la perception que l'interlocuteur a des « officiels »

Niveau de vie
Classe moyenne à Riche

Universitaire

Professeur, étudiant, scientifique, chercheur,...
Compétences d'occupation:
Bibliothèque, Bureaucratie, Contacts & Ressources, Crédit, Langues*, Savoir-vivre, Sciences de la terre*, Sciences de la vie*, Sciences formelles*, Sciences humaines*

Particularités:
- *Compétence:* Comprendre les discours abscons
- + 10 % à la compétence Bibliothèque
- + 1 en ÉDUcation

Cercles d'influence
Universitaires, Culturel, Business

Équipement fétiche
Son cabinet de curiosités qui lui procure un bonus de 10 % aux compétences de Sciences

Niveau de vie
Pauvre à Aisé

Les styles de jeu

Selon le style de jeu choisi par les joueurs, les points d'acquisition des compétences varient, comme indiqué ci-après. De plus, vous trouverez une brève description du style en question. Pour en savoir plus, reportez-vous au chapitre *Les Outils du Gardien*, LdB p. 190, où vous trouverez tous les conseils utiles afin de choisir le style de jeu qui correspond le mieux à votre table de jeu ou vos envies.

Horreur Lovecraftienne

Méthode 1: *ÉDU x 20 et INT x 10*
Méthode 2: *320 et 150 points*

Dans ce style de jeu, l'individu est confronté a des forces supérieures, tels les héros de H.P. Lovecraft, non en tant que héros, mais plus telles des victimes ou, au mieux, comme témoins. Leur quotidien bascule, ils prennent conscience de l'impuissance de l'être humain face à la réalité de l'univers.

Points d'Aplomb: Aucun en dehors de ceux disponibles dans les occupations

Investigation occulte

Méthode 1: *ÉDU x 30 et INT x 15*
Méthode 2: *480 et 225 points*

Très proche de l'Horreur Lovecraftienne, dans ce style de jeu les investigateurs ont néanmoins une possibilité d'action plus grande. Leurs chances d'empêcher l'innommable de se produire sont certes minces, mais ce sont des professionnels de l'investigation confrontés à l'occulte, qui ont l'expérience des situations délicates.

Points d'Aplomb: 1 point pour chaque investigateur, qui reflète leur expérience des situations de stress, en plus de ceux disponibles dans les occupations.

Aventures Pulp

Méthode 1: *ÉDU x 40 et INT x 20*
Méthode 2: *640 et 300 points*

Dans ce style de jeu, le Mythe est un plus, relégué au second plan, pour laisser la place à l'action, avec des héros, des vrais! Aventure et exotisme, « Larger than life » (plus grand que la vie), sont au rendez-vous dans ce genre qui met à l'honneur les serials de l'entre-deux-guerres. Ajustez votre chapeau, fourbissez votre fouet, et en route!

Points d'Aplomb: 2 points pour chaque investigateur, qui reflètent habitude des situations tendues, en plus de ceux disponibles dans les occupations.

Les compétences en résumé

Connaissance

Bureaucratie (10 %)
Gérer les papiers et obtenir des autorisations
- ***Compétences connexes :*** *Sciences humaines : administration et économie, Relations, Baratin, Crédit, Contacts & Ressources, Négociations, Langues,...*

Culture artistique* (10 %)
Reconnaître et évaluer les œuvres artistiques
- ***Choix possibles :*** *Littérature, Peinture, Sculpture, Musique, Théâtre, Cinéma, Architecture, Orfèvrerie,...*
- ***Compétences connexes :*** *Pratique artistique, Photographie,...*

Langue maternelle* (ÉDU x 5 %)
Savoir s'exprimer correctement

Langues* (00 %)
Pratiquer une langue étrangère
- ***Choix possibles :*** *L'ensemble des langues vivantes ou mortes, ainsi que les argots, les jargons et langues cryptiques, alchimiques, le morse, langue des signes,...*
- ***Compétences connexes :*** *Toutes les compétences d'influence,...*

Mythe de Cthulhu (00 %)
La connaissance des savoirs impies
- ***Compétences connexes :*** *Occultisme, toutes les Sciences,...*

Sciences humaines* (00 %)
Connaissances en histoire, géographie, archéologie,...
- ***Choix possibles :*** *Administration et Économie, Anthropologie, Archéologie, Droit, Histoire, Géographie, Science politique, Sociologie,...*
- ***Compétences connexes :*** *Bureaucratie, Sciences de la vie, Bibliothèque, Langues,...*

Sciences de la terre* (00 %)
Connaissances en géologie, océanographie, sismologie,...
- ***Choix possibles :*** *Géologie, Glaciologie, Hydrologie, Météorologie, Minéralogie, Océanographie, Sismologie, Volcanologie,...*
- ***Compétences connexes :*** *Toutes les sciences, Bibliothèque, Langues,...*

Sciences de la vie* (00 %)
Connaissances en biologie, botanique, zoologie,...
- ***Choix possibles :*** *Chimie, Biochimie, Biologie, Botanique, Paléontologie, Zoologie, Pharmacologie,...*
- ***Compétences connexes :*** *Toutes les sciences, Médecine, Bibliothèque, Langues,...*

Sciences formelles* (00 %)
Connaissances en physique, mathématiques, chimie,...
- ***Choix possibles :*** *Astronomie, Chimie, Cryptographie, Mathématiques, Physique,...*
- ***Compétences connexes :*** *Toutes les sciences, Bibliothèque, Langues,...*

Sciences occultes (05 %)
Connaissance et pratique des rituels occultes
- ***Compétences connexes :*** *Hypnose, Langue (alchimique, cryptiques, mortes,...), Sciences humaines : histoire, anthropologie, Sciences de la vie : pharmacologie,...*

Exemples de compétences à créer soi-même
Comptabilité, Droit, Loi, Stratégie Militaire, Égyptologie, Philosophie, Théologie, Cartomancie,...

Savoir-faire

Bricolage (20 %)
Réparer ou construire des choses simples
- ***Compétences connexes :*** *Métier, Trouver Objet Caché, Sciences formelles,...*

Criminalistique (00 %)
Connaissances des techniques d'investigation
- ***Compétences connexes :*** *Sciences humaines, Sciences formelles, Sciences de la vie, Bureaucratie, Médecine, Trouver Objet Caché, Vigilance,...*

Hypnose (05 %)
Pratique de l'hypnose et de la régression
- ***Compétences connexes :*** *Psychologie, Psychanalyse, Sciences occultes, Médecine,...*

Médecine (05 %)
Soigner les maladies et effectuer des actes chirurgicaux
- ***Compétences connexes :*** *Sciences de la vie : pharmacologie, Botanique, Biologie, Psychologie, Crédit, Premiers soins,...*

Métier* (05 %)
Pratiquer un métier précis et technique
- ***Choix possibles :*** *Électricité, Électronique, Serrurerie, Système de sécurité, Explosifs, Armurerie, Contrefaçon, Mécanique, Menuiserie, Plomberie, Taxidermie, Dressage,...*
- ***Compétences connexes :*** *Sciences formelles, Bricolage, Culture artistique,...*

Photographie (10 %)
Prendre des photos et les développer
- ***Compétences connexes :*** *Culture artistique, Chimie, Vigilance, Discrétion,...*

Pratique artistique* (05 %)
Pratiquer une activité artistique
- ***Choix possibles :*** *Chant, Danse, Peinture, Écriture, Sculpture, Musique, Imposture, Pratique Artistique : jouer la comédie,...*
- ***Compétences connexes :*** *Culture artistique, Jouer la comédie, Crédit, Imposture, Métier,...*

Premiers Soins (30 %)
Prodiguer les soins d'urgence
- ***Compétences connexes :*** *Médecine, Sciences de la vie,...*

Psychanalyse (00 %)
Diagnostiquer et soigner les troubles mentaux
- ***Compétences connexes :*** *Psychologie, Sciences de la vie : pharmacologie, Interroger,...*

Survie (00 %)
Maîtriser les techniques de survie
- ***Compétences connexes :*** *Bricolage, Métier, Pister, Orientation, Zoologie, Botanique, Premiers soins,...*

Exemples de compétences à créer soi-même
Opérateur TSF, Lasso, Cartographie, Informatique, Cuisiner, Origami,...

Sensorielle

Bibliothèque (25 %)
Effectuer des recherches dans des documents
- ***Compétences connexes :*** *Trouver Objet Caché, Occultisme, Langues, ainsi que des domaines de connaissance spécifiques (Sciences, Droit, Lois,...)*

Discrétion (10 %)
Éviter de se faire repérer
- ***Compétences connexes :*** *Se cacher, Vigilance,...*

Dissimulation (15 %)
Cacher des indices ou soi-même
- ***Compétences connexes :*** *Discrétion, Baratin,...*

Écouter (25 %)
Espionner une conversation ou identifier des bruits
- ***Compétences connexes :*** *Discrétion, Langues,...*

Orientation (10 %)
S'orienter et se repérer, ainsi que lire ou dessiner une carte
- ***Compétences connexes :*** *Survie, Navigation, Piloter, Sciences de la terre : météorologie,…*

Pister (10 %)
Suivre une piste physique
- ***Compétences connexes :*** *Zoologie, Trouver Objet Caché, Discrétion*

Psychologie (05 %)
Analyser le comportement d'un individu
- ***Compétences connexes :*** *Négociation, Interroger, Persuader, Baratin,…*

Se Cacher (10 %)
Se fondre dans le décor
- ***Compétences connexes :*** *Discrétion, Vigilance,…*

Trouver Objet Caché (25 %)
Rechercher quelque chose de précis quelque part
- ***Compétences connexes :*** *Dissimulation, Psychologie, Vigilance,…*

Vigilance (25 %)
Repérer un détail, être sur ses gardes
- ***Compétences connexes :*** *Écouter, Trouver Objet Caché, Discrétion, Se cacher,…*

Exemples de compétences à créer soi-même
Lecture sur les lèvres, Lire à l'envers, Œnologie,…

Influence

Baratin (05 %)
Embobiner quelqu'un, le mener en bateau
- ***Compétences connexes :*** *Négociation, Persuasion, Crédit, Relations, Imposture, Pratique artistique : jouer la comédie*

Contacts & ressources (10 %)
Mettre à profit son cercle relationnel
- ***Compétences connexes :*** *Crédit, Négociations, Persuasion, Psychologie, Ressources, Savoir-vivre,…*

Crédit (15 %)
Jouer de son statut social
- ***Compétences connexes :*** *Savoir-vivre, Langues, Culture artistique, les Sciences humaines en général*

Imposture (00 %)
Se faire passer pour quelqu'un d'autre
- ***Compétences connexes :*** *Pratique artistique : jouer la comédie, Psychologie, Crédit,…*

Choisir son art martial

Boxe	*Effet : coup violent*
Boxe Anglaise	*Effet : coup violent*
Lutte	*Effet : Manœuvres de lutte*
Judo	*Effet : Manœuvres de lutte*
Jujitsu	*Effet : Manœuvres de lutte*
Boxe Française ou « Savate »	*Effet : Coup douloureux*
Canne de combat	*Effet : Coup douloureux*

Interroger (10 %)
Obtenir des renseignements ou aveux d'un individu
- ***Compétences connexes :*** *Psychologie, Persuasion,…*

Jeu* (10 %)
Pratiquer un jeu de société
- ***Choix possibles :*** *Un type de jeu : hasard, stratégie, cartes, etc.*
- ***Compétences connexes :*** *Psychologie, Baratin,…*

Négociation (05 %)
Marchander, passer un accord
- ***Compétences connexes :*** *Savoir-vivre, Psychologie, Relations, Contacts & Ressources, Persuasion, Langues,…*

Perspicacité (INTx2 %)
Déceler les mensonges ou baratins
- ***Compétences connexes :*** *Psychologie,…*

Persuasion (15 %)
Ranger quelqu'un à son point de vue
- ***Compétences connexes :*** *Relations, Langues, Psychologie,…*

Savoir-vivre (Édu x2 %)
Faire preuve de bienséance, respecter les us
- ***Compétences connexes :*** *Relations, Langues, Culture artistique, Sciences humaines,…*

Exemples de compétences à créer soi-même
Meneur d'hommes, Séduction,…

Action

Armes à Feu* (20 %)
Se servir d'une arme à feu
- ***Choix possibles :*** *Armes de poing, Armes d'épaule, Armes automatiques, Armes anciennes*
- ***Compétences connexes :*** *Corps à corps, Métier : armurerie*

Armes blanches* (20 %)
Se servir d'une arme blanche
- ***Choix possibles :*** *Armes de mêlée, Armes de jet, Armes à propulsion, Armes de lancer*
- ***Compétences connexes :*** *Corps à corps, Métier : armurerie*

Armes exotiques* (00 %)
Utiliser des armes particulières
- ***Choix possibles :*** *Toutes les armes non usuelles, chaque arme étant considérée comme une compétence à part entière*
- ***Compétences connexes :*** *Corps à corps, Métier : armurerie*

Artillerie* (15 %)
Se servir d'armes militaires lourdes
- ***Choix possibles :*** *Mortier, Mitrailleuse lourde, Canons,…*
- ***Compétences connexes :*** *Sciences formelles : physique, mathématique, météorologie, Métier : armurerie, Métier : mécanique,…*

Athlétisme (15 %)
Crapahuter, sauter, nager…
- ***Compétences connexes :*** *Sciences de la vie : biologie,…*

Conduite* (20 %)
Conduire différents engins
- ***Choix possibles :*** *Automobile, Hippomobile, Deux roues, Véhicules chenillés,…*
- ***Compétences connexes :*** *Vigilance, Bricolage, Métier : mécanique,…*

Corps à corps* (DEX x2 %)
Se battre avec ses poings et pieds
- ***Choix possibles :*** *Bagarre, un art martial (cf. encadré ci-dessus)*
- ***Compétences connexes :*** *Armes blanches, Armes Exotiques, Armes à Feu,…*

Note : Pour développer un art martial, il faut disposer de la compétence Bagarre à un niveau supérieur. La compétence d'arts martiaux ne pouvant pas dépasser le niveau de Bagarre.

Équitation (05 %)
Utiliser un animal de monte
- ***Compétences connexes :*** *Conduite : hippomobile, Métier : dressage, Zoologie,…*

Navigation (00 %)
Piloter les engins maritimes
- ***Compétences connexes :*** *Météorologie, Survie, Orientation, Langue : morse, Sciences de la terre, Opérateur TSF, Métier : mécanique,…*

Piloter* (00 %)
Piloter les engins aériens
- ***Choix possibles :*** *Avion, Hélicoptère, Montgolfière, Dirigeable*
- ***Compétences connexes :*** *Météorologie, Survie, Orientation, Langue : morse, Opérateur TSF, Métier : mécanique, Physique,…*

Exemples de compétences à créer soi-même
Plongée, Saut en parachute, tous les sports : golf, football, base-ball,…

Table de résistance

Caractéristique active (colonnes) / Caractéristique passive (lignes)

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Se passer de la Table de Résistance

Il est tout à fait possible de se passer de la table en faisant un petit calcul très simple. Il suffit de comparer la valeur de caractéristique active et passive, et de faire la différence entre les deux. Chaque point de différence à une valeur de 5 % que l'on additionne ou soustrait à 50 % pour définir le score que le joueur ne devra pas dépasser lors du test de pourcentage.

Règles :
Livre de Base, page 71

Tests combinés

On peut combiner deux compétences pour accomplir certaines tâches ou résoudre certains problèmes qui nécessitent l'utilisation de deux talents. On doit alors réussir un test inférieur ou égal au pourcentage de la compétence la plus faible.

- **En cas de réussite** sous le niveau des deux compétences, on considère la réussite comme étant une réussite spéciale. L'investigateur a particulièrement bien réussi l'action entreprise !
- **En cas d'échec** sous l'un deux niveaux, le résultat est soit un échec partiel, soit un échec. Le gardien devra déterminer le résultat en privilégiant l'investigateur
- **En cas d'échec** sous les deux compétences, le résultat est considéré comme une maladresse, l'investigateur a totalement échoué

Tests simultanés

Il arrive qu'un personnage tente d'accomplir deux actions distinctes en même temps. Dans ce cas, le personnage doit choisir quelle est son action principale et quelle est l'action secondaire. Le test de compétence correspondant à l'action principale subit un malus de -10 % alors que l'action secondaire subit un malus de -20 %.

Règles :
Livre de Base, page 82

Le temps

Se dépêcher

- Laps de temps réduit de moitié : Malus de - 10 % au test
- Laps de temps réduit au quart : Malus de - 20 % au test

Situation d'urgence

- Durée réduite de 1 cran : Une réussite spéciale est requise
- Durée réduite de 2 crans : Une réussite critique est requise

Prendre son temps

Allonger la durée déterminée d'un cran, ce qui procure un bonus de + 20 % au test de compétence.

Le laps de temps

- **Action simple, la durée est réduite au quart**
- **Action complexe, la durée est réduite de moitié**
- **Action très complexe, l'action nécessite toute la durée**

Récapitulatif des règles essentielles

- Toutes les situations se résolvent avec 1D100, soit avec un test simple, soit avec un test en opposition
- Test simple : Test de pourcentage avec comme niveau le score de la compétence
- Test en opposition : Chaque adversaire effectue un test simple, et pour les départager, il faut comparer les qualités de réussite de chacun. Celui qui obtient la meilleure l'emporte
- Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale, qui elle-même bat toujours une réussite normale
- Tout se règle par les compétences, avec un test de pourcentage. S'il n'y a pas de compétence applicable, on utilise l'attribut adéquat éventuellement modifié par un malus
- Seulement deux modificateurs sont applicables : 10 ou 20 %. Les modificateurs sont exponentiels. Si leur nombre cumulé excède deux, il faut alors demander une réussite spéciale en cas de malus, ou accorder une réussite automatique en cas de bonus
- Dès qu'un investigateur souhaite faire quelque chose de compliqué, il doit obtenir une réussite spéciale
- Les tests de caractéristiques s'utilisent lorsque l'investigateur ne peut compter que sur ses capacités innées, comme dans le cas de l'organisme qui lutte contre une maladie
- En cas d'égalité, privilégiez l'investigateur

Le combat en résumé

Règles : Livre de Base, page 83

Possibilités d'action

Au cours d'un round de combat, qui est divisé en 2 phases, chaque personnage a droit à deux actions (une par phase). Entre autres choses, il peut :
- **Attaquer** (cf. LdB p. 85)
- **Se défendre** (cf. LdB p. 86)
- **Se déplacer** (cf. LdB p. 87)
- Exécuter une **action gratuite** (cf. LdB p. 85)
- **Faire autre chose**. Cela comprend utiliser une compétence, recourir à un attribut ou à une caractéristique, etc. (cf. LdB p. 88)

L'initiative

Initiative = DEX du personnage
Par défaut, elle est égale à la DEX des personnages, qui agissent dans l'ordre décroissant de leur initiative à chacune des phases d'action.

Les armes à feu prêtes à tirer

Bonus de 10 à l'initiative.

La surprise

Surpris

Un personnage surpris au début d'un combat perd sa première phase d'action lors du premier round de combat, et ne peut agir qu'à partir de la deuxième.

Pris au dépourvu

Un personnage pris au dépourvu ne peut rien faire du tout pendant toute la durée du premier round de combat. Il peut agir normalement dès le round suivant.
Il arrive toutefois qu'un personnage soit la cible d'une attaque à laquelle il ne s'attendait pas le moins du monde. Dans ce cas, le personnage a droit au test de surprise habituel, mais avec les effets suivants :
- ***Échec*** : Il est pris au dépourvu
- ***Réussite normale*** : Il est seulement surpris
- ***Réussite spéciale*** ou ***critique*** : Il n'est pas surpris et peut agir normalement pendant le premier round de combat

Cibler ses coups

Par défaut, on considère qu'un attaquant cherche avant tout à blesser son adversaire, sans viser un point précis. Dans certains cas, un personnage voudra toutefois toucher une localisation précise, par exemple la tête ou les bras. Son test d'attaque s'accompagne alors d'un malus, comme indiqué ci-dessous :
- Torse, poitrine : -10 %
- Membre (tête, bras, jambe) : -20 %
- Point précis (œil, articulation, parties génitales, etc.) : Réussite spéciale requise

Plusieurs armes

Lorsqu'un personnage se bat avec une arme dans chaque main, il utilise la règle des actions simultanées : Il peut donc utiliser une action pour attaquer avec chacune de ses armes, mais avec un malus de -10 % à sa première attaque et -20 % à la seconde.

Plusieurs cibles

Un personnage attaquant plusieurs fois au cours du même round peut tout à fait viser des cibles différentes. Si les cibles choisies sont proches les unes des autres (2 mètres ou moins au corps à corps et moins de 5 mètres à distance), ses attaques ne subissent aucun malus. Si elles sont plus éloignées, la première attaque n'est pas pénalisée, mais les suivantes subissent un malus de -20 %.

Coups furieux

Il arrive qu'un combattant fasse fi de toute prudence et se jette aveuglément dans la mêlée. C'est le cas des victimes de certains troubles mentaux, mais aussi de certaines créatures particulièrement agressives. La créature se bat en utilisant les règles habituelles (y compris la possibilité de recourir aux actions multiples), mais elle ne peut utiliser ses actions que pour attaquer, jamais pour se défendre. En contrepartie, elle inflige automatiquement le maximum de dégâts possibles sans avoir à lancer de dés de dommages.

Esquiver une attaque

Esquiver consiste à éviter une attaque en s'écartant de sa trajectoire, que ce soit en faisant un pas de côté, en effectuant un roulé-boulé ou en se jetant à terre. Le défenseur effectue un test de compétence opposé au test d'attaque de son adversaire. La compétence utilisée dépend de la situation. Pour une :
- **Attaque de mêlée**, le défenseur utilisera sa compétence de ***Corps à corps***
- **Attaque à distance**, il devra recourir à un test d'***Athlétisme***

Effet des touches localisées

- **Touches à la tête :** La victime doit réussir un test de *Volonté* pour ne pas sombrer dans l'inconscience. De plus, il y a de fortes chances pour qu'il conserve une séquelle (cf. LdB p. 96)
- **Touches aux jambes :** Les déplacements de la victime sont limités à 5 mètres par round : Il ne peut ni courir, ni sprinter
- **Touches au bras :** La victime subit un malus de – 20 % à toutes les actions nécessitant l'usage des bras ou des mains

Round

Déclaration d'intention
Dans l'ordre croissant d'initiative

↓

Phase 1
Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

↓

Phase 2
Résolution des actions dans l'ordre d'initiative

↓

Nouveau round

Changement d'intention
-20 % à l'action

Surpris
Perte de la première phase d'action. Ne peut agir qu'à la seconde

Pris au dépourvu
Ne peut agir qu'au round suivant

Action gratuite
Action supplémentaire en cas de réussite particulière

La santé en résumé

Règles :
Livre de Base, page 94

Blessures

- **Blessures mineures** : Blessures dont le nombre de points de dégâts est inférieur ou égal au *seuil de blessure* de l'investigateur.

- **Blessures majeures** : Blessures dont le nombre de points de dégâts est supérieurs au *seuil de blessure*, avec pour effet :
  - **Inconscience** : Réussir un test de résistance en opposant sa CON aux points de dommage subis pour ne pas sombrer
  - **Hémorragie :** L'investigateur souffre d'une hémorragie La victime d'une hémorragie peut survivre pendant un nombre égal à son total actuel de points de vie multiplié par 10 minutes, après quoi elle agonise
  - **Agonie** : Lorsque les points de vie d'un investigateur tombent à zéro, il sombre dans l'inconscience et le coma. Son agonie se prolonge pendant un nombre de minutes égal à sa CON/5. Une fois cette durée écoulée, il doit effectuer un test d'Endurance ou de Volonté (au choix du joueur). En cas de réussite, il obtient un sursis de 1D6 minutes avant de décéder. Dans le cas contraire, il trépasse.
  - **Séquelle :** S'il survit, l'investigateur risque de conserver une séquelle de cette blessure. La table des séquelles (cf. ci-contre) permet de déterminer les conséquences à long terme de la blessure

État de l'investigateur

Une fois le combat terminé :

- **Endolori : Points de vie inférieurs à 50 % du total.** L'investigateur subit un malus de -10 % à toutes ses actions et sa vitesse de déplacement est réduite de 1 cran, autrement dit il ne pourra plus sprinter (10 mètres par round, soit catégorie de vitesse Lent)
- **Courbaturé : Points de vie inférieurs à 25 % du total.** L'investigateur subit un malus de -20 % à toutes ses actions. De plus, sa vitesse de déplacement sera réduite de 2 crans, autrement dit il ne pourra plus courir, et pourra au mieux marcher (5 mètres par round, soit catégorie de vitesse Très lent)
- **Meurtri : 1 point de vie restant** L'investigateur peut défaillir à tout instant. Chaque fois qu'il entreprend une action physique, il doit effectuer un test d'Endurance

Médecine

Suivi des soins

Chaque semaine, le Médecin effectue un test de *Médecine* pour ajuster les soins au mal,. Pour chaque blessure :

- ***Réussite normale***: 1D3 points de vie
- ***Réussite spéciale ou critique***: 2D3 points de vie
- ***Maladresse*** : Le Médecin se trompe dans son traitement et provoque une perte de 1D3 points de vie chez le patient

Soins des hémorragies

Seule la compétence *Médecine* permet de stopper une hémorragie :

- ***Réussite normale*** : Le patient est sauvé mais il ne doit pas faire d'effort physique pendant un nombre d'heures égal à la gravité de l'hémorragie sous peine de la rouvrir
- ***Réussite spéciale***: Le patient peut agir normalement, du moment qu'il n'entreprend aucune activité à risque (sport, combat) sans quoi la blessure se rouvre immédiatement. Il devra attendre un nombre d'heures égal à la gravité de l'hémorragie avant de faire des cabrioles en toute sécurité
- ***Réussite critique***: Le patient est totalement guéri et peut agir normalement

Diagnostic et traitement des afflictions

Un test de Médecine réussi confère au patient un bonus pour son test de CON contre la maladie :

- ***Réussite normale***: + 10 %
- ***Réussite spéciale ou critique*** : + 20 %

Opérations chirurgicales d'urgence

Permet de minimiser les séquelles d'une blessure majeure :

- ***Réussite normale*** : Le malus de la séquelle est diminué de 10 %
- ***Réussite spéciale ou critique*** : La séquelle est annulée

Opérations chirurgicales complexes

Permet dans la plupart des cas d'annuler complètement les effets d'une séquelle physique, exception faite des lésions cérébrales, et prend la forme d'un test prolongé : Nombre de réussites nécessaires = points de dommages de la blessure. Chaque test de *Médecine* prend 30 minutes.

Premiers soins

Soins de base

Le patient regagne plus ou moins de points de vie, pour chaque blessure traitée :

- ***Réussite normale***: 1 point de vie par blessure traitée
- ***Réussite spéciale***: 2 points de vie par blessure traitée
- ***Réussite critique***: 1D3 +1 points de vie par blessure traitée
- ***Maladresse***: Le soigneur fait soit perdre 1D3 +1 points de vie à son patient, soit il a mal nettoyé la plaie et celle-ci s'infecte (cf. *Plaies infectées*, LdB p. 163) sans qu'il s'en aperçoive

Diagnostic préliminaire

Permet de connaître le temps qu'il reste à vivre à une victime ayant une hémorragie, le stade d'avancement d'une maladie ou d'un empoisonnement, etc.

Ralentir une hémorragie

Permet de rallonger l'espérance de vie de la victime :

- ***Réussite normale***: + 1D6 minutes
- ***Réussite spéciale***: + 6 minutes
- ***Réussite critique***: L'hémorragie est définitivement stoppée, comme si un médecin avait opéré
- ***Maladresse*** : -1D6 minutes. Le soigneur ne fait qu'empirer les choses en réduisant l'espérance de vie du patient

Réanimation

Permet de réanimer une victime inconsciente.

Apaiser la douleur

Le niveau d'intensité de la douleur baisse d'un degré (cf. *La douleur*, LdB p. 98) :

- Une ***douleur aiguë*** est réduite à une ***douleur vive***
- Une ***douleur vive*** est réduite à une simple gêne insignifiante

La récupération naturelle

(par semaine et par blessure)

- ***Horreur Lovecraftienne***: 1 point de vie, soit 2 si hospitalisé
- ***Investigation Occulte***: 2 points de vie, soit 4 si hospitalisé
- ***Aventures Pulp***: 4 points de vie, soit 8 si hospitalisé



Échelle temporelle & soins

Immédiate (Secondes à minute)
- Stopper un saignement par compression
- Effectuer un diagnostic préliminaire
- Réanimer une personne inconsciente
- Apaiser la douleur
- Effectuer les premiers soins de base

Rapide (Minutes à heure)
- Examiner un malade
- Diagnostiquer une maladie
- Stopper une hémorragie
- Effectuer une opération chirurgicale d'urgence

Longue (Heures à journée)
- Opération chirurgicale complexe
- Préparations pharmaceutiques
- Examens médicaux (radio, scanner, tests,…)

Très longue (Journées à semaine)
- Soigner une maladie
- Effectuer un suivi de soins

Interminable (Semaines à mois)
- Soins de séquelles importantes avec rééducation
- Traiter une personne dans le coma

À quoi correspondent les dégâts ?

Un humain ordinaire à entre 11 et 13 points de vie et un revolver de petit calibre peut infliger jusqu'à 6 points de dégâts, et un gros calibre jusqu'à 12 points. Inutile de faire des calculs complexes pour se rendre compte de la fragilité de l'humain… Par contre, une petite explication sur les dégâts peut être utile :

1 point
Ecchymoses ou égratignures qui peuvent se traiter avec un simple sparadrap ou une pommade

3 points
Blessure bénigne qui nécessite des soins simples pour éviter les complications

6 points
Blessure sérieuse, voire majeure, qui nécessite des soins médicaux

9 points
Blessure grave pouvant laisser d'importantes séquelles sans soins médicaux appropriés

Les séquelles & leurs effets

Suite à une blessure majeure
Le tableau de séquelles est un outil permettant au gardien de déterminer rapidement les effets à long terme des blessures majeures sur les investigateurs, soit en effectuant un tirage sur un D100, soit en choisissant la séquelle la plus appropriée à la situation.

D100	Séquelle	Effets
01-05	Foulure	Élongation ou déchirure d'un ligament d'une articulation. Plâtre ou attelle pendant 2 semaines avec malus de 10 % à la catégorie de compétences *Action* et le mouvement est limité à Lent (10 mètres/round) en raison de la douleur ressentie
06-10	Fêlure	Os fêlé (membre, côtes,…). Bandage de maintien ou attelle nécessaire durant 2 semaines. Malus de -10 % à la catégorie de compétences *Action* en raison de la douleur ressentie
11-20	Lésion nerveuse	Perte de 1 point de DEX. Système nerveux endommagé. (cf. *Évolution des caractéristiques*, LdB p. 65)
21-30	Atrophie musculaire	Perte de 1 point de FOR. Muscle atrophié ou endommagé (cf. *Évolution des caractéristiques*, LdB p. 65)
31-55	Fracture	Un os est cassé. Douleur aiguë. Réduction de la fracture nécessaire et immobilisation du membre (plâtre ou attelle) durant 1 mois. Malus de -20 % à la catégorie de compétences *Action* et le mouvement est limité à Lent (10 mètres/round) en raison de la douleur ressentie
56-80	Lésion permanente	Perte de 1 point de CON. Affaiblissement de l'organisme. (cf. *Évolution des caractéristiques*, LdB p. 65)
81-85	Amputation	Un membre ou une extrémité (bras, jambe, pied, main, doigts,...) est endommagé au point de devoir l'amputer. (cf. *Amputations*, LdB p. 65)
86-90*	Défiguration	Perte de 1D3 point d'APP. Le personnage garde une cicatrice plus ou moins importante (cf. *Chirurgie réparatrice*, LdB p. 98)
91-95*	Coma	cf. *Coma* ci-dessous
96-00*	Lésions cérébrales	cf. *Lésions cérébrales* ci-dessous

**: ou si coup localisé à la tête*

Lésions cérébrales

D100	Séquelle	Effet
01-05	Hypoesthésie	-20 % pour tout ce qui relève du toucher. Perte ou diminution de la sensibilité du toucher
06-10	Anosmie	-20 % pour tout ce qui relève de l'odorat. Perte ou diminution de la sensibilité aux odeurs
11-20	Hyposmie	-20 % pour tout ce qui relève de l'odorat et du goût. Idem Anosmie plus altération du goût
21-40	Trouble du comportement	Changement radical de personnalité. Choisir une nouvelle personnalité pour l'investigateur
41-70	Céphalées chroniques	Violentes crises de migraine. -10 % à toute action pendant 1D3 heures par jour.
71-85	Amnésie	Perte de la mémoire à court terme ou à long terme. Incapacité d'apprendre des informations nouvelles (cf. *Santé Mentale*, LdB p. 101)
86-90	Cécité partielle	-20 % pour tout ce qui relève de la vision : Diminution ou altération de la vision
91-95	Surdité partielle	-20 % pour tout ce qui relève de l'audition : Perte ou diminution de l'ouïe suite à une lésion
96-00	Aphasie	-20 % en communication : perte ou diminution des fonctions du langage, soit sur le plan de la réception ou de l'expression (langage parlé, écrit, etc.), provoquée par un dommage cérébral.

Coma
Le personnage est plongé dans un sommeil profond et doit effectuer un test d'*Endurance* pour chaque semaine passée dans le coma. Son état évolue selon le résultat obtenu :

Réussite spéciale ou critique	Le patient sort du coma
Réussite normale	Le coma se prolonge pendant une semaine
Échec	Perte de 1 point de CON et le coma se prolonge pendant une semaine
Maladresse	Décès du patient

Les conditions des soins

Modificateur	Conditions des soins
- 20 %	Lieu insalubre (dans les égouts)
- 10 %	Lieu douteux (dans une ruelle mal famée)
0	Normal (infirmerie, petit hôpital de campagne)
+ 10 %	Supérieures (grand hôpital urbain)
+ 20 %	Excellentes (complexe hospitalier de pointe)

La Santé Mentale en résumé

Règles : *Livre de Base, page 101*

Pertes de Santé Mentale

À chaque fois qu'un investigateur est confronté à une situation qui peut faire perdre de la Santé Mentale, il doit effectuer un test simple sous sa **SAN actuelle** :
- **Réussite critique** : Aucune perte
- **Réussite** : Perte mineure (soit le chiffre indiqué en premier)
- **Échec** : Perte majeure (soit le dé indiqué)
- **Maladresse** : Perte maximisée (soit le résultat maximal qu'il est possible d'obtenir avec le dé en cas de perte majeure)

Rappel : Il est impossible de sacrifier de l'Aplomb pour moduler la qualité de réussite d'un test de SAN.

Les pertes subies sont immédiatement défalquées de la SAN actuelle. Selon le nombre de points de SAN perdus, divers effets peuvent survenir, comme décrit ci-après.

Perte bénigne

Si perte égale ou inférieure à 5 points de SAN en une heure

Perte mineure : Choc

Si perte supérieure à 5 points de SAN en une heure
Durée : Égale à la perte subie en rounds

En cas d'une perte supérieure à 5 points en une heure (ou en une fois), l'investigateur subit un choc psychologique. Si cette perte de 5 points ou plus est égale ou supérieure au cinquième de la SAN actuelle de l'investigateur, elle devra être considérée comme une perte majeure décrite ci-après.

L'investigateur sera en état de choc pour un nombre de rounds égal à la perte de SAN subie.

Se ressaisir

Possible de reprendre le dessus sur le choc psychologique :
- Pendant qu'il est en état de choc, il lui faudra obtenir au moins une réussite spéciale sur un test de *Volonté*. En cas de réussite, il parvient à se ressaisir et les effets du choc sont alors ignorés
- À la fin de l'état de choc, il devra parvenir à réussir un test de *Volonté*. En cas d'échec, il reste dans cet état jusqu'à l'obtention d'une réussite en *Volonté*

Perte majeure : Choc & Séquelle

Si perte égale ou supérieure à 1/5e de la SAN actuelle en une heure

Si la perte de SAN est supérieure au cinquième du total de la SAN actuelle en une heure (ou en une fois) il subira non seulement un choc psychologique mais gardera une séquelle due à cette perte importante.

Déterminer le degré de la séquelle

Degré du trouble = SAN Perdue

Le degré est égal à la perte de SAN subie. Ce niveau est identique à la *Virulence* des afflictions (cf. LdB p. 161).

Reprendre ses esprits

Une fois la perte subie et les éventuels effets du choc passé, l'investigateur devra effectuer un test d'intuition :
- **Réussite normale** : Perte de SAN inchangée et séquelle *Stress Post traumatique* (cf. LdB p. 109)
- **Échec** : La perte de SAN subie est divisée par deux.

Faire face à ses démons

En situation de Stress, les personnages affligés d'un trouble psychologique doivent effectuer un test de POU, l'obtention d'une réussite ou d'un échec détermine s'il parvient à se maîtriser ou non. Mais la qualité de réussite peut grandement influer sur l'évolution de celui-ci :
- **Réussite critique** : Il fait face, et le niveau du trouble baisse de 2 points
- **Réussite spéciale** : Il fait face, et le niveau du trouble baisse de 1 point
- **Maladresse** : Le niveau du trouble augmente de 1 point

Quand effectuer des tests de POU pour les troubles ?

Contrairement aux afflictions physiques, les troubles mentaux n'ont pas de rapidité d'évolution. L'évolution du stade d'un trouble est directement liée au stress ambiant, ou à la source du trouble. Le gardien devra donc déterminer quand l'investigateur devra effectuer un test de POU. Pour cela, il peut s'inspirer des indications suivantes :
- **Trouble léger** (Inférieur à la moitié du POU) : Test rare, seulement lorsqu'il est en situation de stress ou confronté à la source de son trouble
- **Trouble important** (De la moitié du POU à égal au POU) : Test dans toutes les situations stressantes pour lui
- **Trouble aigu** (Supérieur à POU) : Test systématique dès qu'il veut faire quelque chose qui va à l'encontre de son trouble

Ainsi, selon le degré du trouble et le POU de l'investigateur, celui-ci devra l'affronter plus ou moins souvent. Un investigateur ayant un trouble à un niveau élevé sera obligé de fréquemment lutter contre celui-ci afin de ne pas se laisser dominer et agir le plus « normalement » possible.

Signification des points d'Aplomb

Points	L'investigateur...
1	... a déjà été confronté à des situations horribles
2	... a l'habitude des situations stressantes, comme un médecin ou un ancien combattant
4	... a souvent été confronté à l'horreur, est habitué. Il a peut-être fait la guerre
6	... est détaché. Pour lui l'horreur est banale, la réalité quotidienne lui semble irréelle
8 et +	... est blasé, il en a trop vu. Il lui en faut beaucoup pour le faire réagir !

État de Santé Mentale

Score de SAN	L'investigateur est...
SAN initiale	Il est équilibré, avec plus ou moins de fragilité face à l'horreur
Moitié	-10 % en social. Il est en décalage avec la société. On dit de lui qu'il vit dans son monde…
Quart	-20 % en social. Il est déphasé par rapport aux normes sociales en usage. On dit de lui qu'il est excentrique, associal, ou simplement bizarre
5 points ou moins	Il ne ressent plus aucun intérêt pour ses congénères, vit dans sa bulle et n'a quasiment plus aucun lien avec la société
0 points	Il est totalement déconnecté de la réalité admise par ses congénères. L'investigateur devient un PNJ interprété par le gardien

Les recherches en résumé

Règles : Livre de Base, page 114

L'objet de la recherche

On sait ce que l'on recherche

« Je recherche une mallette en cuir noir avec les initiales H.W. »

- ***Compétences & Attribut :*** *Trouver Objet Caché ou Bibliothèque, Intuition*
- ***Test :*** *Réussite automatique, sauf si manque de temps ou mauvaises conditions*

On ne sait pas ce que l'on recherche

« Je fouille pour voir s'il y a quelque chose à trouver »

- ***Compétences & Attribut :*** *Trouver Objet Caché ou Bibliothèque, Intuition*
- ***Test :*** *Requis, sauf si l'on y passe du temps*

On ne cherche rien de spécial

« Tiens, c'est quoi cette rayure sur le plancher ? »

- ***Compétence & Attribut :*** *Vigilance, Intuition*
- ***Test :*** *Requis*

Types d'indices

Indice évident

« Le cadavre au milieu de la pièce »

- ***Test :*** *Aucun, automatique*

Indice dissimulé

« Le cadavre caché dans le réduit »

- ***Test :*** *Seulement pour le niveau Amateur, automatique pour les autres*

Indice secret

« Le cadavre sous le massif de fleurs »

- ***Test :*** *Pour le niveau Amateur et Professionnel, automatique pour Expert*

État de l'indice

- **Altéré**
  Laps de temps au maximum ou malus de 20 %
- **Dégradé**
  Durée augmentée de 1 cran ou réussite spéciale requise

Effectuer un prélèvement

S'il est en état *Altéré* ou *Dégradé*, il faudra appliquer les modificateurs de temps aux tests comme indiqués dans l'état de l'indice ci-dessus.

Quel que soit le résultat de ce test, l'indice est collecté, mais un échec peut endommager celui-ci :

- S'il est en bon état, un échec le fait passer à l'état *Altéré*
- S'il est déjà *Altéré*, un échec le fait passer à l'état *Dégradé*
- S'il est déjà *Dégradé*, un échec suffit pour le détruire ou le rendre inexploitable
- Une maladresse, peu importe l'état initial de l'indice, le rend inexploitable

Discrétion & environnement

L'environnement dans lequel se trouve un individu peut procurer un modificateur à la compétence Discrétion comme suit :

+ 20 %	Porter une tenue de camouflage, se fondre dans une forêt dense
+ 10 %	Porter une tenue sombre la nuit, bénéficier d'un environnement encombré
- 10 %	Porter des habits qui dénotent par rapport aux « locaux », se mouvoir dans une foule immobile ou clairsemée
- 20 %	Porter des habits blancs en pleine nuit, être seul dans une rue presque déserte

La connaissance du terrain

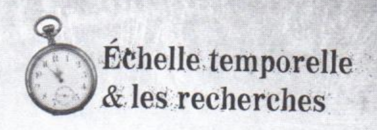
- Le personnage connaît bien le terrain (il y est déjà passé par là une ou plusieurs fois) : Laps de temps réduit d'un cran
- Le personnage connaît tous les recoins (son lieu d'habitation ou de travail) : Laps de temps réduit à son minimum

Les filatures

- + 10 % en changeant régulièrement de vêtements ou de véhicule
- + 20 % en changeant son apparence totalement (vêtements, attitude et postiches)

Embuscade

Pour réussir une embuscade, il faut en premier lieu réussir à se cacher (cf. *Se cacher*, LdB p. 122). Le suiveur, s'il essaie de le retrouver, devra réussir un test de *Vigilance* opposé à la qualité de réussite obtenue par le suivi lors de son test de *Se cacher*. Auquel cas, le suiveur parviendra à débusquer celui qui tentait de se cacher.



Échelle temporelle & les recherches

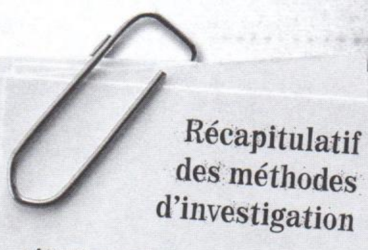
Immédiate (Secondes à minute)
- Fouiller un bagage ou un meuble
- Compulser un dossier
- Analyser de l'eau de mer pour déceler des traces suspectes
- Décrypter un code évident
- Trouver un nom dans un annuaire
- Prélever une empreinte

Rapide (Minutes à heure)
- Fouiller une pièce ou un petit appartement
- Compulser une pile de livres
- Analyser une prise de sang
- Décrypter un code facile
- Trouver un individu qui se cache dans une bâtisse
- Rechercher des empreintes sur un objet
- Faire le moulage d'une empreinte de pas

Longue (Heures à journée)
- Fouiller un grand appartement
- Faire une recherche dans une petite bibliothèque
- Analyser des fibres, faire un séquençage ADN
- Décrypter un code
- Trouver un individu qui se cache dans une petite ville ou village

Très longue (Journées à semaine)
- Fouiller une maison ou un petit manoir
- Ratisser un parc
- Faire une recherche dans une bibliothèque conséquente
- Analyser une substance complexe
- Décrypter un code complexe
- Trouver un individu qui se cache en ville

Interminable (Semaines à mois)
- Fouiller un grand manoir
- Ratisser une vaste zone
- Faire une recherche dans une bibliothèque cyclopéenne
- Analyser une substance inconnue
- Décrypter un code réputé inviolable
- Trouver un individu qui se cache dans une région ou un état



Récapitulatif des méthodes d'investigation

- **Attentivement** : Par défaut. Durée normale. Test simple ou prolongé
- **Sommairement** : Temps réduit (cf. *Manque de temps*, LdB p. 81), obligé de faire les choses rapidement. Test simple
- **Minutieusement** : Prendre son temps (cf. *Prendre son temps*, LdB p. 81). Durée augmentée d'un cran avec bonus de 20 %. Test prolongé
- **Précautionneusement** : Obligé de prendre son temps au risque de subir un désagrément. Perte des bénéfices de la prise de temps
- **Par un tiers** : Impossibilité matérielle de réaliser une tâche

Les poursuites en résumé

Règles : *Livre de Base, page 132*

Le multiplicateur de vitesse

- 1 catégorie de différence : x2
- 2 catégories de différence : x3
- 3 catégories de différence : x4
- 4 catégories de différence : x5

Si les vitesses sont similaires

Appliquer uniquement le modificateur de sportivité des véhicules allant de +20 % à -20 %.

Déroulement de la poursuite

Après avoir déterminé la distance séparant les protagonistes (cf. les portées ci-contre), l'objectif en tant que :

- **Poursuivi**, est de se retrouver à la portée ***Hors de vue*** du poursuivant afin d'être être capable de le semer
- **Poursuivant**, est de réduire la portée jusqu'à ***Contact*** et être capable de stopper le poursuivi

Rattraper et immobiliser le poursuivi

Si la distance séparant les personnages impliqués diminue en deçà de la distance *Contact*, la poursuite prend fin, à condition de parvenir à immobiliser le poursuivi :

- **Un individu**, il faut réussir un test en *Corps à corps* pour l'agripper ou le plaquer au sol. En cas d'échec à ce test le poursuivant perd 1 cran de distance
- **Un véhicule**, il faut réussir un nouveau test de *Conduite* afin de placer son véhicule de sorte à stopper le poursuivi

Tant que le poursuivi n'est pas complètement stoppé, il peut reprendre la poursuite afin de tenter d'échapper à son poursuivant.

Semer et échapper au poursuivant

Si la distance séparant les personnages impliqués augmente au-delà de la distance ***Hors de vue***, la poursuite prend automatiquement fin. Pour la reprendre, il faut commencer par retrouver la trace du poursuivi en en réussissant un test de *Pister* ou de *Vigilance*.

Les dommages aux véhicules

À chaque fois que des dommages sont infligés à un véhicule, on les compare à sa *Solidité*. S'ils sont supérieurs à celle-ci, on parle de :

- **Dommages mineurs** : Les dommages sont supérieurs à la Solidité plus le blindage du véhicule. L'*état* du véhicule baisse de 1 cran par rapport à son niveau actuel. Il faut appliquer le modificateur à la compétence ou l'effet indiqué par l'état
- **Dommages majeurs** : Les dommages sont deux fois supérieurs à la Solidité plus le blindage du véhicule. L'*état* du véhicule baisse de 2 crans par rapport à son niveau actuel. Il faut appliquer le modificateur à la compétence ou l'effet indiqué par l'état, et de plus, effectuer un tirage sur la table des *Accidents & pertes de contrôle* (cf. ci-contre).

Les désagréments du terrain

Une limitation du multiplicateur de vitesse, indiqué pour chaque type de terrain (cf. ci-dessous).

Le Terrain

Aucun désagrément

Aucune limitation

Le terrain est dégagé, plat, comme une rue quasi déserte, une pièce ou un entrepôt vide. Il n'y a pas d'obstacle gênant.

Désagrément mineur

Baisser le multiplicateur de vitesse de 1 cran ou malus de 10 %

Le terrain est parsemé de petits obstacles, comme une rue passante ou avec de la circulation, une pièce meublée ou un entrepôt partiellement vide, ou encore de la végétation éparse comme une forêt clairsemée. Une route sera en mauvais état, avec des nids de poule. Un terrain sera pentu, rocailleux, sablonneux ou recouvert d'une couche de neige.

Désagrément modéré

Baisser le multiplicateur de vitesse de 2 crans ou malus de 20 %

Le terrain est parsemé d'obstacles, comme une rue très passante ou avec une circulation dense, une pièce surchargée de meubles ou un entrepôt rempli de caisses, ou encore de la végétation dense comme une forêt. Une route sera en très mauvais état, avec ornières. Un terrain sera raide, très rocailleux, boueux ou recouvert d'un mètre de neige.

Désagrément majeur

Limiter le multiplicateur de vitesse à x1 ou réussite spéciale obligatoire

Le terrain est obstrué par de nombreux obstacles, comme une rue piétonne à l'heure de pointe ou avec une circulation très dense et ralentie, une pièce ou un entrepôt qui est un véritable capharnaüm, ou encore de la végétation très dense comme une forêt sauvage. Une route sera un simple chemin de terre défoncé, avec ornières profondes. Un terrain sera très raide, recouvert de roches tranchantes, le sol sera imbibé d'eau et instable, ou complètement verglacé.

Impraticable

Immobilisé, quasi impossible de se déplacer

Le terrain empêche toute progression autre que pas à pas, comme dans le cas d'une forêt vierge impénétrable sans une machette, ou une foule très dense un soir de fête, ou encore un embouteillage à l'heure de pointe.

Les catégories de vitesses

Cat.	Dénomination	Vitesse	Exemples
1	Très lent	*Jusqu'à 10 km/h*	Homme qui marche ou nage, un cheval au pas, chaloupe à rame
2	Lent	*Jusqu'à 30 km/h*	Homme qui court ou qui patine, cheval au trot ou au galop, bateau à voile, cycliste
3	Rapide	*Jusqu'à 60 km/h*	Homme qui sprinte (cf. *Courir et sprinter*), voiture ou moto ancienne, bus ancien, train de marchandises, paquebot, cycliste rapide, canot automobile
4	Très rapide	*Jusqu'à 120 km/h*	Voitures modernes, moto moderne, voiture de course ancienne, train de passagers (vapeur ou non), cheval emballé, avion ancien
5	Véloce	*Au-delà de 160 km/h*	Voitures de course, avion moderne, train moderne, hydroglisseur, canot automobile de course

L'état des véhicules

État	Modificateur
Impeccable	Aucun malus
Abîmé	-10 % à la compétence du pilote
Endommagé	-20 % à la compétence du pilote
Hors d'usage	Il est encore réparable, mais inutilisable. Si le véhicule est en mouvement en passant à cet état, il faut effectuer un tirage sur la table d'accidents en y ajoutant 40 %
Détruit	Il n'est même plus réparable, c'est une épave bonne pour pièces. Si le véhicule est en mouvement en passant à cet état, il faut effectuer un tirage sur la table d'accidents et les occupants subissent les dommages comme lors d'une collision en y ajoutant 70 %

Sportivité des véhicules

Type	Mod.	Exemples
Bolide	+ 20 %	F1, avion de chasse, hors-bord, hélicoptère
Sportif	+ 10 %	Grosse cylindrée, speedster, voilier de course
Normal	0	Petite voiture, voilier, petit avion de tourisme
Poussif	- 10 %	Camionnette, bus, véhicule chenillé, avion de transport
Tacot	- 20 %	Camion, char, gros-porteur, paquebot

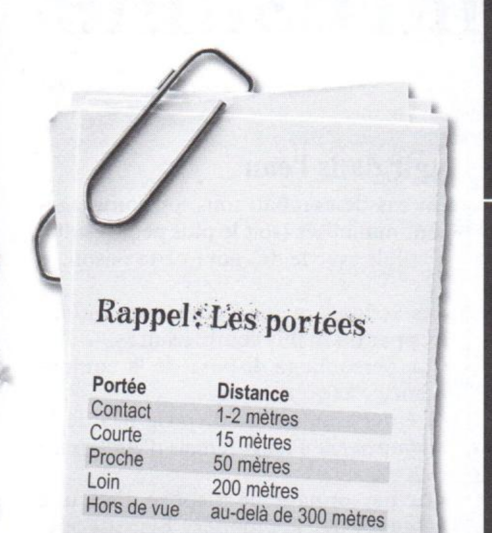
Solidité & blindage

La solidité	
Résistant	20 pts
Robuste	15 pts
Solide	10 pts
Fragile	5 pts
Très Fragile	2 pts

Blindages et renforcements	
Léger	+ 5 pts
Normal	+ 10 pts
Lourd	+ 20 pts

À propos des blindages

Afin d'appliquer un blindage, il faut que la solidité soit supérieure ou égale à celui-ci, sans quoi il sera impossible de l'appliquer. La structure de l'engin ne le supporterait pas. De plus, par tranche de 10 points de blindage, il faut réduire la sportivité du véhicule de 10 %. Ainsi, une voiture sportive (+ 10 %) équipée d'un blindage normal (10 pts), verra sa sportivité réduite à 0.



Rappel : Les portées

Portée	Distance
Contact	1-2 mètres
Courte	15 mètres
Proche	50 mètres
Loin	200 mètres
Hors de vue	au-delà de 300 mètres

Caractéristiques des véhicules types

Véhicule	Solidité	Sportivité	Cat. vitesse
Véhicules Très lents (jusqu'à 10 km/h)			
Chaloupe à rame	5	- 10 %	1
Véhicules Lents (jusqu'à 30 km/h)			
Cabriolet à 1 cheval	10	+ 10 %	2
Chariot à 4 chevaux	5	- 10 %	2
Dirigeable	5	- 10 %	2
Draisine à levier	5	0	2
Montgolfière	2	- 20 %	2
Bateau à vapeur	20	+ 10 %	2
Tracteur agricole	20	- 10 %	2
Voiture à 4 chevaux	10	0	2
Véhicules Rapides (jusqu'à 60 km/h)			
Canot automobile	5	+ 20 %	3
Cheval de monte	/	0	3
Autochenille	15+5	0	3
Bus à impériale	20	- 10 %	3
Char	20+20	- 20 %	3
Camion à plateau	15	0	3
Camionnette ancienne	15	- 10 %	3
Camionnette moderne	20	+ 10 %	3
Engin de chantier	20+5	- 20 %	3
Pick-up ancien	15	0	3
Poids lourd	20	- 10 %	3
Scooter	2	+ 10 %	3
Train à vapeur ancien	20	0	3
Vélo	2	+ 10 %	3
Voiture ancienne	10	0	3
Voilier	15	+ 10 %	3
Véhicules Très rapides (jusqu'à 120 km/h)			
Avion de ligne ancien	20	0	4
Canot automobile moderne	5	+ 10 %	4
Camion de pompier		0	4
Char moderne	20+20	+ 10 %	4
Biplan		+ 10 %	4
Jet-ski	5	+ 20 %	4
Moto ancienne	10	+ 10 %	4
Motoneige	5	+ 20 %	4
Pick-up moderne	15	+ 10 %	4
Skis	2	/	4
Train de passagers (vapeur ou non)	20	0	4
Voiture de sport ancienne	15	+ 10 %	4
Voiture de sport moderne	10	+ 20 %	4
Voiture moderne	10	+ 10 %	4
Véhicules Véloces (au-delà de 160 km/h)			
Avion de chasse moderne	15	+ 20 %	5
Avion de chasse ancien	10	+ 10 %	5
Avion de ligne moderne	*20*	*0*	*5*
Hélicoptère	*10*	*+ 20%*	*5*
Hors-bord de course	*5*	*+ 10 %*	*5*
Hydroglisseur individuel	*10*	*+ 10 %*	*5*
Moto de course	*5*	*+ 20 %*	*5*
Train à grande vitesse	*15*	*0*	*5*

Accidents & pertes de contrôle

D100	Résultat
01-19	**Pneu crevé, roue endommagée** : La catégorie de vitesse du véhicule passe à x1 jusqu'à ce qu'il soit réparé.
20-29	**Moteur endommagé** (ou rupture de l'attelage) : Le modificateur de vitesse du véhicule baisse de 1 point par round jusqu'à l'arrêt complet
30-40	**Perte de fluides** : Le véhicule perd de l'essence ou de l'huile, il a 5 % de chance (cumulatifs) par round de tomber en panne, auquel cas son multiplicateur de vitesse baisse de 1 cran par round jusqu'à l'arrêt complet
40-69	**Dérapage** : Le véhicule dévie de sa trajectoire. -20 % au prochain test
70-79	**Glissade** : Le véhicule quitte sa trajectoire. -10 % au prochain test. Perte de 1 cran de distance, car il a fallu ralentir pour rétablir sa trajectoire
80-89	**Tête-à-queue** : -10 % au prochain test. Faites un nouveau tirage sur la table et ajoutez 20 au résultat. Perte de 2 crans de distance, en raison du temps perdu pour se remettre en course
90-99	**Collision** : Appliquer les effets de collision (cf. *Les collisions*, cf LdB, p. 139). Faire un nouveau tirage sur la table et ajoutez 40 au résultat. Si le véhicule est encore en état, -20 % au prochain test. Perte de 2 crans de distance, en raison du temps perdu pour se remettre en course
100	**Crash** : Le véhicule quitte sa trajectoire et effectue un tonneau pour chaque point du multiplicateur de vitesse. Chaque tonneau inflige 2D3 points de dommages au véhicule et 1D3 aux passagers (1D6 dans le cas d'un attelage mais les passagers sont éjectés au *premier tonneau). Le multiplicateur de vitesse actuel du véhicule s'applique à ces dommages. Perte de 3 crans de distance, si le véhicule est encore utilisable…*

L'environnement en résumé

Règles : Livre de Base, page 140

La suffocation

- **En cas d'immobilité** : Le personnage pourra retenir sa respiration pendant sa CON rounds. Une fois cette durée passée, à chaque round, il devra réussir un test d'endurance pour continuer à tenir, sans quoi il subira des dégâts
- **En cas d'activité faible** : Comme marcher, nager lentement, le personnage pourra retenir sa respiration pendant sa CON/2 rounds avant de faire un test d'endurance à chaque round
- **En cas d'activité intense** : Comme courir, nager, faire des acrobaties, le personnage devra réussir un test d'Endurance tous les rounds pour retenir sa respiration

La strangulation

La victime subit des dégâts par round :

- 1D4 si elle est due à un objet inanimé (corde, cravate…)
- 1D4 + Impact si un c'est un agresseur qui tente d'étrangler le personnage (à mains nues ou à l'aide d'un objet)

Les explosions

- 5D6 : Grenade, bâton de dynamite, poudre noire, bidon d'essence,…
- 10D6 : Bombe artisanale, plusieurs bâtons de dynamite, fiole de nitroglycérine,…
- 20D6 : Explosion de gaz, missile, obus, bombe,…

Le feu

Le feu a un inconvénient majeur : Il enflamme ce avec quoi il entre en contact, ce qui le rend terriblement dangereux, car les dégâts qu'il inflige le sont le plus souvent à chaque round, jusqu'à ce qu'il soit éteint ou ait tout consumé !
Il faudra donc déterminer si oui ou non les habits de l'individu exposé aux flammes prennent feu grâce à un test de chance à 50 % (cf. *La chance*, LdB p. 78). S'il le rate, ses vêtements s'enflamment ce qui lui inflige 1D6 points de dégâts par round. En cas de maladresse au test de chance, ses cheveux s'enflamment et lui infligent 1D3 point de dégâts supplémentaires.

De plus les brûlures sont très douloureuses. Elles infligent systématiquement une douleur vive (cf. *La douleur*, LdB p. 98) provoquant un malus de -10 %, et ce peu importe le type de blessure ou le nombre de *Points de Vie* perdus.

Le contact d'une flamme ou d'un feu, quel qu'il soit, inflige des dégâts comme indiqués ci-contre.

Les brûlures

Dommages subis :

- Frottements : 1D3
- Ébouillanter : 1D6
- Vapeur : 1D6

Les acides

Dommages subis :

- Acide dilué : 1D3
- Acide corrosif : 1D4
- Acide très corrosif : 1D6

Le froid

Effectuer un test de CON opposé à l'intensité du froid comme indiqué ci-contre sur la table de résistance. Il faudra effecteur ce test toutes les 5 minutes si la température est en dessous de 0° et toutes les heures si elle est égale ou supérieure à 0°. En cas d'échec, le personnage commencera à souffrir d'hypothermie et de gelures (cf. LdB p. 162)
Le vent et l'eau peuvent être des facteurs aggravants (cf. *Vent & tempêtes,* LdB p. 153 et *Eau & humidité,* LdB p. 154). À l'inverse, les protections permettent de survivre.

Se protéger du froid ambiant

Les protectiosn permettent de décaler l'intensité du foird comme suit :

Vêtements :

- **Tenue chaude** (manteau, écharpe, gants) : 1 cran
- **Tenue hivernale** (manteau doublé, capuche, etc.) : 2 crans
- **Tenue polaire** (fourrures, peaux épaisses) : 3 crans

Abris :

- **Crevasse abritée du vent** : 1 cran
- **Igloo** : 2 crans

Feu :

- **Feu de camp** : 1 cran
- **Chauffage** (fourneau, etc.) : 2 crans

Nager

Compétence : *Athlétisme*
Franchir un cours d'eau, un étang, ou nager en pleine mer suite à un naufrage peut se révéler être délicat, surtout si les conditions sont mauvaises. Il est possible d'appliquer les modificateurs de circonstances comme suit :

- + 10 % Mer d'huile ou eaux calm
- - 10 % Mer ou rivière agitée
- - 20 % Mer houleuse, rivière en crue, torrent, ou eaux froides

Agir dans l'eau

En cas de combat, tous les dommages sont minimisés (soit le plus petit résultat possible avec le dé) pour cette raison.

Les actions, quant à elles, sont modulées par un malus comme suit :

- Le personnage dispose de la compétence *Plongée*: -10 %
- Le personnage ne dispose pas de la compétence Plongée, mais d'*Athlétisme*: -20 %
- Le personnage ne dispose d'aucune compétence appropriée : Réussite spéciale requise

Les créatures marines ne sont pas affectées par ces modificateurs

Taille des objets usuels

Catégorie	TAI	Dégâts*
Minuscule	**TAI inférieure à 5** *Jusqu'à 20 kg*	1D4
• Pierres • Petit lingot d'or de 400 onces (12,43 kg) • Attaché-case rempli, sac à dos, valise • Brique • Jerrican d'essence • Volume d'encyclopédie		
Petit	**TAI de 5 à 10** *Jusqu'à 70 kg*	1D6
• Humain • Rocailles • Statue de 2 mètres en plâtre • Sac de ciment • Porte, table • Cantine militaire • Cassette remplie de doublons		
Grand	**TAI de 10 à 20** *Jusqu'à 150 kg*	2D6
• Rochers • Statue de 2 mètres en pierre • Corps humain inerte, cercueil • Porte massive, canapé en cuir, piano • Pierre tombale, couvercle de sarcophage • Coffret rempli de doublons		
Imposant	**TAI de 20 à 30** *Jusqu'à 500 kg*	3D6
• Gros rocher • Statue de 2 mètres en marbre • Poutrelle d'acier, tronc d'arbre • Porte en chêne massif, table de banquet • Coffre-fort • Moto		
Énorme	**TAI de 30 à 60** *Plusieurs tonnes*	4D6
• Colonne de pierre • Statue de 2 mètres en or massif • Voiture, camion, char… • Portail massif, autel en pierre • Chaloupe de sauvetage		

**: Dés de dégâts en cas de chute de l'objet (cf. Les chutes, p. 150)*

Les conditions de luminosité

Luminosité	Effets
Lumières aveuglantes	*Sous des projecteurs de cinéma* - 20 % si on regarde dans la direction de la source lumineuse, et + 10 % si on regarde dans la direction qu'ils éclairent
Éclairage localisé	*Un individu avec une lampe, une fenêtre éclairée dans la nuit* Réussite automatique pour le repérer la source. +20 % pour viser cette source ou son porteur. Réussite spéciale pour repérer tout le reste
Fortement éclairé	Journée très ensoleillée - 10 %
Éclairage normal	*Journée normale*
Sombre	*Journée brumeuse, lampadaires de nuit, crachin, Orage violent* - 10 %
Obscurité	*Nuit, intérieur sombre, tempête, brouillard* - 20 %. Déplacement limité au minimum
Ténèbres	*Caverne à des lieux sous terre* Les tests de perception basés sur la vue sont impossibles. Seule l'ouïe permet de repérer un déplacement

La vitesse du vent & ses effets

Vitesse du vent	FOR	
(Cat. 1) Très lent	**2**	*Jusqu'à 10 km/h*
Une fumée de cigarette indique la direction du vent		
(Cat. 2) Lent	**6**	*Jusqu'à 30 km/h*
On sent le vent sur son visage, Les arbres se balancent, les grosses branches bougent, les fils électriques sifflent. Vagues de 2 mètres		
(Cat. 3) Rapide	**12**	*Jusqu'à 60 km/h*
Les arbres sont dépouillés de leurs feuilles, la marche contre le vent est difficile. Vagues de 4 mètres		
(Cat. 4) Très rapide	**18**	*Jusqu'à 120 km/h* (Blizzard)
Les arbres sont arrachés, les maisons sont endommagées. La marche contre le vent devient impossible. Vagues de 8 mètres		
(Cat. 5) Véloce	**21**	*Au-delà de 160 km/h* (Cyclone)
Les maisons sont détruites. Vagues de plus de 12 mètres		

Les agressions sensorielles

Intensité		Exemples
Fort	9	Odeur désagréable, bruit gênant, lumière vive,...
Agressif	12	Puanteur, bruit assourdissant, lumière éblouissante,...
Intense	15	Puanteur insoutenable, bruit douloureux, lumière aveuglante,...

Les effets de l'altitude

Altitude	Malus	Effets
0000 à 3000 m	0	Aucun problème particulier
3000 à 4000 m	- 10 %	Augmentation de la ventilation et de la fréquence cardiaque
4000 à 5000 m	- 20 %	Nette augmentation de la ventilation et de la fréquence cardiaque, diminution du sens critique et maux de tête
Au-delà de 5000 m	Réussite Spéciale	Troubles respiratoires, intellectuels, sensoriels et du comportement

Vitesse de chute

Hauteur	Catégorie de vitesse	Équivalent en étages d'immeuble
Moins de 5 mètres	cat. 2 (jusqu'à 30 km/h)	1er étage
5 à 10 mètres	cat. 3 (jusqu'à 60 km/h)	2e au 3e étage
10 à 20 mètres	cat. 4 (jusqu'à 120 km/h)	4e au 5e étage
20 mètres et plus	cat. 5 (plus de 160 km/h)	6e étage et plus

Matériel d'éclairage

Matériel	Portée
Rayonnant	
Bougie ou briquet	Contact (1-2 m)
Torche ou lanterne	Courte (>15 m)
Feu de camp	Courte (>15 m)
Feu de joie	Proche (>50 m)
Directionnel	
Lanterne sourde	Contact (1-2 m)
Torche électrique	Courte (>15 m)
Phares de voiture	Proche (>50 m)
Projecteur	Proche (>50 m)
Projecteur puissant	Loin (>200 m)

Les substances suffocantes

Milieu	Dégâts
Eau	1D6
Fumée épaisse	1D3
Vide	1D6
Gaz empoisonné	L'investigateur est exposé aux effets du poison. Si le gaz est aussi une fumée épaisse, rajoutez 1D3

Intensité du froid

Intensité	FOR	Température
Agréable	0	+ 20°
Frais	6	+ 10 °
Froid	9	0°
Très froid	12	-10°
Froid intense	15	-20°
Glacial	21	-30° et au-delà

La force de l'eau

Courant	FOR
Ruisseau	6
Rivière	9
Rivière en crue	12
Petite cascade	15
Torrent	18

Passages étroits

Ouverture	TAI
Grille d'aération	2
Soupirail	3
Petite fenêtre	5
Fenêtre, portière	7

Résistance des liens

9	Corde
12	Corde bien serrée ou fil électrique
15	Chaîne en fer
20	Chaîne en acier

Dégâts du feu

Source	Dégâts/round
Flamme d'une bougie	1
Flamme d'une torche	1D6
Feu de camp	1D8
Pièce en feu	2D6
Feu de forêt	3D6

Les heurts

Lorsqu'une collision se produit, il faut multiplier 1D6 par la catégorie de vitesse à laquelle se déplace l'individu.
En plus des dommages subis, le personnage sera dans un état de santé *Étourdi* (cf. *Les états de Santé*, LdB p. 95)

Les chutes

De même que lors des collisions, le D6 de dégâts est multiplié par la catégorie de vitesse. Le tableau *Vitesse de chute*, indique les vitesses atteintes au point d'impact selon la hauteur.

Paille ou béton ? : La surface que percute un corps peut influer sur les dégâts :
- Sol meuble, sable : - 1D3
- Branchages souples, buissons touffus : - 1D4
- Eau, tas de foin : - 1D6

L'électricité

Un courant domestique provoque 1D4 points de dégâts par round, et ce aussi longtemps que la victime est en contact avec la source électrique. En raison de la tétanie engendrée par une électrocution, il est difficile de lâcher la source. Un test d'*Endurance* réussi, avec un malus de -20 %, permet de lâcher prise et ainsi stopper les dégâts. La mort survient en général par arrêt cardiaque.

Se faufiler

Compétence : *Athlétisme*
Si la TAI du passage est supérieure ou égale à la :
- TAI/2 de l'investigateur, il ne subit aucun malus au test d'*Athlétisme*
- TAI/3 du personnage, il subit un malus de -20 % au test d'*Athlétisme*, car il faut se contorsionner, etc.

Le vide & la pression

Que ce soit le vide ou les fortes pressions des profondeurs, l'effet final est similaire d'un point de vue de la santé. Il faut appliquer l'affliction *Maladie des caissons* (cf., LdB p. 163), mais avec une rapidité *Fulgurante* (en rounds) et non *Rapide* (heures).

Solidité des objets usuels

Très fragile (2)
- Chaise
- Cordelette
- Vitrine de magasin
- Mur en plaque de plâtre

Fragile (5)
- Porte en bois
- Fauteuil
- Barrière ou paroi en bois
- Corde
- Couteau de poche

Solide (10)
- Porte massive
- Canapé
- Chaîne
- Mur de briques rouges, verre pare-balles
- Arme de poing, couteau de chasse

Robuste (15)
- Mur de pierre
- Porte en fer ou portail de château
- Chaîne d'acier
- Table en chêne massif
- Armes d'épaule, épée

Résistant (20)
- Mur en pierre de taille ou béton armé
- Coffre-fort
- Chaîne d'ancre de navire
- Porte de salle des coffres
- Canon

La solidité

Résistant	20 pts
Robuste	15 pts
Solide	10 pts
Fragile	5 pts
Très fragile	2 pts

L'Appel de Cthulhu

Fiche de lecture d'ouvrage

Investigateur

Titre..
Version.......................... Année.......................... Auteur..........................
État Bon ☐ Mauvais ☐ Complexité .... % Durée ....
Qualité Complet ☐ Partiel ☐ Mythe .... SAN..........

Avancement de l'étude *(1 ligne par test effectué)*

SAN	Mythe	Sortilège	Qualité de réussite

Résultats de l'étude

Total gain Mythe de Cthulhu ....
Total pertes Santé Mentale ....
Durée totale de l'étude ....

Sortilèges

Décelés	Appris
•	• ....
•	• ....
•	• ....
•	• ....

Les interactions en résumé

Règles : Livre de Base, page 123

Les tests combinés dans le cadre social

Les interactions sociales se prêtent particulièrement à l'usage des tests combinés (cf. LdB p. 77), en jouant de ses prédispositions naturelles, c'est-à-dire ses *Attributs*. Un beau gosse aura sans doute bien plus de facilité à séduire son interlocuteur qu'un individu repoussant !
Jouer de ses *Attributs* dans le cadre social n'est nullement obligatoire. Cela peut grandement aider, mais est également plus risqué, car l'investigateur s'implique pleinement dans son action. Comme vu dans les tests combinés, un échec peut avoir un effet désastreux : Se rater lorsque l'on essaye de jouer de ses muscles pour intimider un suspect aura tendance à se décrédibiliser plutôt que d'impressionner ! Il est donc tout à fait possible d'utiliser les compétences de la catégorie *Influence* sans recourir aux tests combinés.

Utiliser ses attributs

Selon l'attribut utilisé l'interprétation peut être variée. Celles-ci sont détaillées dans la section *Manières de faire*, LdB p. 127, pour chaque compétence. Mais voici les possibilités les plus courantes :

- **Connaissance** : Utiliser ses connaissances pour impressionner son interlocuteur, ou le noyer sous les informations. Faire croire que l'on est au fait de connaissances pointues alors que l'on n'y connaît rien, ou à l'inverse, faire montre d'une parfaite inculture et crétinerie pour « endormir » son interlocuteur
- **Corpulence** : Jouer sur son physique pour intimider ou s'imposer grâce à sa taille ou sa masse, ou à l'inverse jouer sur son côté chétif pour inspirer de la pitié, de la compassion
- **Intuition** : Mettre à profit son intelligence pour anticiper le raisonnement de l'interlocuteur, trouver une faille dans son raisonnement, ou encore noter un détail qui ne cadre pas entre le discours et l'apparence
- **Prestance** : Jouer de son charme, montrer que l'on est avenant, ou compréhensif. Compter sur son regard de braise pour paraître sympathique, ou à l'inverse jouer de sa « sale gueule » pour effrayer, intimider
- **Puissance** : Jouer de ses muscles, afin de montrer que l'on est prêt à utiliser la force physique pour obtenir ce que l'on souhaite, ou à l'inverse, jouer sur sa faiblesse pour se faire aider ou éviter un travail de force
- **Volonté** : Faire preuve de détermination, en donnant l'impression, vraie ou non, que l'on ne lâchera pas le morceau, que l'on est coriace, ou à l'inverse jouer sur le fait que l'on est très influençable et que l'interlocuteur pourra facilement arriver à ses fins

Échelle temporelle & interactions sociales

Immédiate (Secondes à minute)
- Demander un renseignement simple
- Demander son chemin
- Acheter une baguette
- Utiliser une fausse carte officielle
- Partie de Bonneteau

Rapide (Minutes à heure)
- Conversation triviale
- Recueillir un témoignage spontané
- Acheter une voiture
- Obtenir un mandat
- Partie d'échecs

Longue (Heures à journée)
- Débat philosophique
- Cuisiner un suspect
- Participer à une vente aux enchères
- Obtenir un plan du cadastre
- Partie de poker endiablée

Très longue (Journées à semaine)
- Négociations commerciales
- Faire passer aux aveux un suspect réticent
- Acheter le matériel pour une expédition
- Obtenir un visa
- Se faire admettre dans un club privé

Interminable (Semaines à mois)
- Négociations diplomatiques
- Établir l'emploi du temps détaillé d'un suspect
- Négocier l'achat une collection de livres rares
- Régler les formalités d'une succession
- Entretenir une correspondance épistolaire

Les attitudes

Attitudes	Cercle d'influence	Modificateur
Hostile Menaçant, glacial, fanatique *Témoin totalement terrorisé, secret de famille, information confidentielle*	**Ennemi**	-20 %
Défavorable Inamical, distant, revêche, indifférent *Témoin réticent ou effrayé, secret, information sensible*	**Opposé**	-10 %
Neutre		/
Favorable Amical, cordial, sympathique, avenant *Témoin conciliant, rumeur connue de la plupart*	**Éloigné**	+10 %
Acquis Serviable, complaisant, affable, ouvert d'esprit *Témoin spontané, secret de polichinelle*	**Proche**	+20 %

Différences de culture

Culture	Mod.	Exemple
Identique	+20 %	Deux médecins, même cursus scolaire, même famille
Semblable	+10 %	Appartenant au corps médical, même université, même village
Différente	-10 %	Opposant à la médecine moderne, cultures différentes (anglo-saxonne et asiatique), même ville, mais quartiers différents
Antipodes	-20 %	Individu qui rejette la médecine moderne, colonialiste et défenseur de l'indépendance, mafieux irlandais et sicilien...

L'Appel de Cthulhu — Fiche d'Aventure

Scénario / Campagne

Titre du scéanrio .... Gardien .... Date ....

Santé Points de Vie 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Blessures ....

Santé Mentale

1_{1}	2_{1}	3_{1}	4_{1}	5_{1}	6_{2}	7_{2}	8_{2}	9_{2}	10_{2}	11_{3}	12_{3}	13_{3}	14_{3}	15_{3}	16_{4}	17_{4}	18_{4}	19_{4}	20_{4}	21_{5}	22_{5}	23_{5}	24_{5}	25_{5}
26_{6}	27_{6}	28_{6}	29_{6}	30_{6}	31_{7}	32_{7}	33_{7}	34_{7}	35_{7}	36_{8}	37_{8}	38_{8}	39_{8}	40_{8}	41_{9}	42_{9}	43_{9}	44_{9}	45_{9}	46_{10}	47_{10}	48_{10}	49_{10}	50_{10}
51_{11}	52_{11}	53_{11}	54_{11}	55_{11}	56_{12}	57_{12}	58_{12}	59_{12}	60_{12}	61_{13}	62_{13}	63_{13}	64_{13}	65_{13}	66_{14}	67_{14}	68_{14}	69_{14}	70_{14}	71_{15}	72_{15}	73_{15}	74_{15}	75_{15}
76_{16}	77_{16}	78_{16}	79_{16}	80_{16}	81_{17}	82_{17}	83_{17}	84_{17}	85_{17}	86_{18}	87_{18}	88_{18}	89_{18}	90_{18}	91_{19}	92_{19}	93_{19}	94_{19}	95_{19}	96_{20}	97_{20}	98_{20}	99_{20}	00_{20}

Notes d'investigation

....

L'Appel de Cthulhu — Fiche de suivi d'investigateurs

Scénario / Campagne

Nom	DEX	Vigilance	TOC	Intuition	Volonté	SAN Actu	Mod. Soc
....	......	......	......	......	......	......	......

Profession .... Âge .... Nationalité ....

Cercles : Proche (+20%) Éloigné (+10%) Opposé (-10%) Ennemi (-20%)

Troubles Psychologiques ....

Nom	DEX	Vigilance	TOC	Intuition	Volonté	SAN Actu	Mod. Soc
....	......	......	......	......	......	......	......

Profession .... Âge .... Nationalité ....

Cercles : Proche (+20%) Éloigné (+10%) Opposé (-10%) Ennemi (-20%)

Troubles Psychologiques ....

Nom	DEX	Vigilance	TOC	Intuition	Volonté	SAN Actu	Mod. Soc
....	......	......	......	......	......	......	......

Profession .... Âge .... Nationalité ....

Cercles : Proche (+20%) Éloigné (+10%) Opposé (-10%) Ennemi (-20%)

Troubles Psychologiques ....

Nom	DEX	Vigilance	TOC	Intuition	Volonté	SAN Actu	Mod. Soc
....	......	......	......	......	......	......	......

Profession .... Âge .... Nationalité ....

Cercles : Proche (+20%) Éloigné (+10%) Opposé (-10%) Ennemi (-20%)

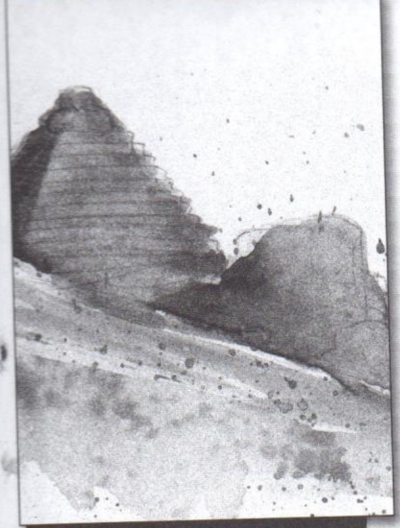
Troubles Psychologiques ....

Nom	DEX	Vigilance	TOC	Intuition	Volonté	SAN Actu	Mod. Soc
....	......	......	......	......	......	......	......

Profession .... Âge .... Nationalité ....

Cercles : Proche (+20%) Éloigné (+10%) Opposé (-10%) Ennemi (-20%)

Troubles Psychologiques ....



Scénario

Les temples scellés d'Emrek

Quand un dieu narcissique et misanthrope a sombré dans la folie...

En quelques mots...

Égarés en plein désert, les investigateurs découvrent par hasard les vestiges d'une cité à demi dévorée par les sables. Leur unique chance de survie est d'y trouver de l'eau.

Après quelques pérégrinations, ils rencontrent les étranges occupants de cette ville. Hospitaliers et prévenants, ils sont cependant incapables de leur procurer de l'eau. Poursuivant leurs efforts, ils découvrent des puits asséchés et des temples scellés de liens de fer et gravés de silhouettes en procession. Ils découvrent également l'existence d'une seconde population, résidant dans les sous-sols et priant des dieux sourds à leurs appels.

Vient enfin l'heure d'une « célébration » au cours de laquelle leur est promise l'eau salvatrice. Mais les investigateurs découvrent alors la sinistre réalité : Les occupants de la cité ne sont que les extrémités des répugnants appendices d'un dieu dément ! Et il veut être adoré !

A l'affiche

Ghatanothoa – Grand Ancien

Une entité qui se prend pour un dieu et prétend être célébrée comme telle. Personne ne lui a jamais voué de culte. Aussi, par adoration d'elle-même, par égocentrisme et narcissisme, procède-t-elle à des simulacres de célébrations en son propre honneur. Elle a depuis longtemps sombré dans la folie.

Les Habitants des Sables

Chassés de la ville où ils résidaient, les Habitants des Sables se sont réfugiés sous terre. Ils forment maintenant une espèce hantée par l'incompréhension : Hors de leurs temples, ils prient leurs dieux, mais ces derniers restent sourds à leurs oraisons.

Le désert

« Dans le désert, l'homme apprend l'humilité » dit un proverbe arabe. On n'affronte pas le pire ennemi des aventuriers, on respecte ses règles. La première d'entre elles est d'obéir aux obligations de la vie dans le désert : L'eau, l'ombre et l'hospitalité.

Implication des investigateurs

Cette histoire débute alors que les investigateurs sont égarés dans une région inconnue et désertique, loin des routes fréquentées. Plusieurs raisons peuvent les avoir placés dans cette situation :

- Leur expédition archéologique s'est perdue dans une tempête
- Tandis qu'ils survolent une région hostile et inconnue, une panne moteur contraint leur avion à un atterrissage forcé
- Dans leurs recherches sur le mythe, les investigateurs tentent de retrouver un site antédiluvien. Mais leur guide est mordu par un serpent et les laisse seuls

Notes au gardien

Ce scénario peut parfaitement s'intégrer à une campagne déjà existante.

L'entité appelée Ghatanothoa anime les personnages de la surface, appelés « occupants ». Les Habitants des Sables vivent sous la surface.

Ce scénario se déroule en trois temps. Après que les investigateurs ont découvert la cité, ils rencontrent ses curieux occupants. À la recherche de l'eau, ils peuvent ensuite pénétrer dans les sous-sols et découvrir les Habitants des Sables. Vient enfin l'heure de la « célébration », au cours de laquelle les investigateurs font face à Ghatanothoa ou peuvent briser les scellés des temples d'Emrek.

Ambiance

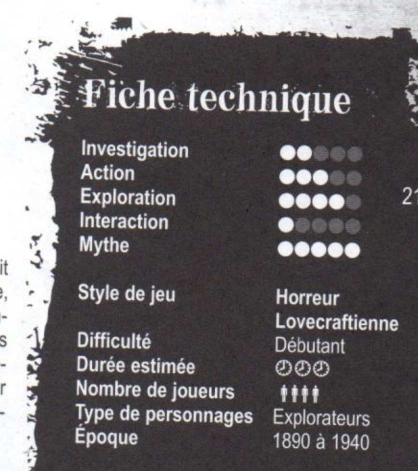
Pour des investigateurs perdus dans le désert, la découverte d'une cité devrait représenter une chance de salut. Mais l'horreur du Mythe attend son heure, tapie dans des temples scellés il y a une éternité. L'exploration de la ville, la rencontre avec ses étranges occupants et la découverte des Habitants des Sables vont alimenter toutes les spéculations. Cependant, dans cet univers désespérément aride, l'heure n'est pas aux conjectures, mais à la survie ! Il faut lutter contre le sable, la chaleur et la soif qui font peser une chape de plomb sur la destinée des investigateurs. Le temps passe et, sans eau, ils sont condamnés.

Enjeux et récompenses

- **Trouver de l'eau et fuir cet endroit**
  Sans eau pour repartir, les investigateurs sont condamnés à mourir quelques jours plus tard. Il leur faut impérativement trouver de l'eau, abreuver leurs chameaux et repartir s'ils veulent avoir la vie sauve, sans parler de leur santé mentale.

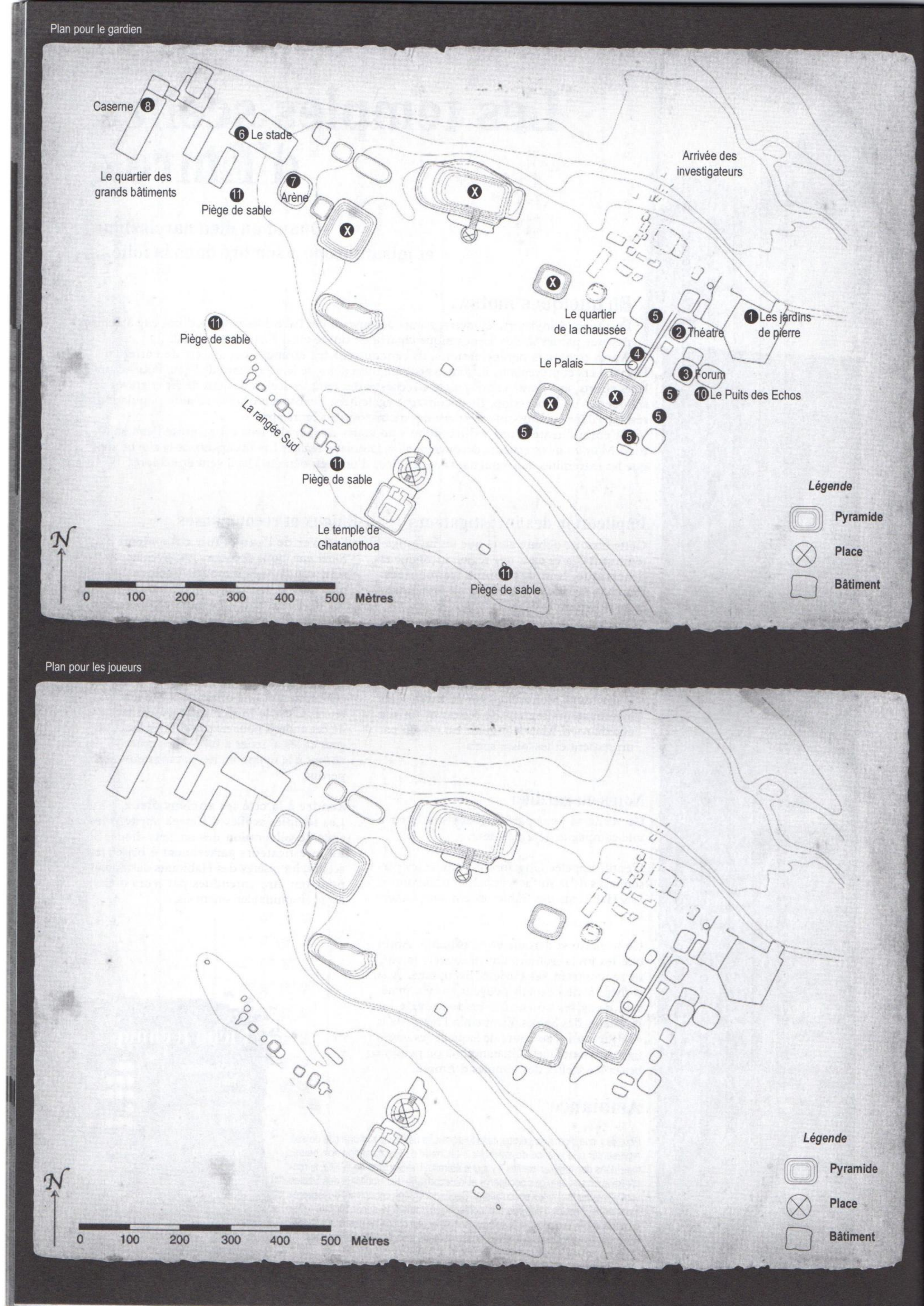
- **Ne pas céder aux promesses**
  Les occupants de la cité promettent une célébration et une offrande d'eau aux visiteurs. C'est le moyen qu'a trouvé le dieu de cet endroit pour ne pas effrayer les étrangers et les amener à lui rendre grâce. S'ils cèdent à la tentation, les investigateurs sont perdus.

- **Rendre à la cité ses anciens dieux**
  Les temples scellés d'Emrek abritent les sites de célébration des anciens dieux. Si les investigateurs parviennent à briser les scellés, les prières des Habitants des Sables pourront être entendues par leurs dieux, aussi abominables soient-ils...



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●●○
Interaction	●○○○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	◴◴◴
Nombre de joueurs	††††
Type de personnages	Explorateurs
Époque	1890 à 1940



Plan pour le gardien
Caserne 8
6 Le stade
Le quartier des grands bâtiments
7 Arène
11 Piège de sable
X
Arrivée des investigateurs
X
X
Le quartier de la chaussée
5
1 Les jardins de pierre
2 Théatre
11 Piège de sable
4
Le Palais
3 Forum
X
X
5
10 Le Puits des Echos
5
La rangée Sud
5
5
11 Piège de sable
Légende
Le temple de Ghatanothoa
Pyramide
Place
Bâtiment
11 Piège de sable
0 100 200 300 400 500 Mètres
Plan pour les joueurs
Légende
Pyramide
Place
Bâtiment
0 100 200 300 400 500 Mètres

La cité d'Emrek

Ce qu'on peut en voir sont les restes d'une vaste cité à demi dévorée par les sables. Les bâtiments d'habitation sont en grande partie abattus et érodés par les vents. La cité a été bâtie avec des blocs de roche trop friables pour résister à la fureur des vents du désert. L'érosion est partout. Quelques grands édifices résistent encore au temps. Parmi eux, on distingue de hautes pyramides à degrés, autour desquelles tournoient par moments des langues de sable.
La cité n'abrite aucun arbuste ni herbe folle. Les lavoirs sont asséchés. Les puits et les antiques canaux d'irrigation sont envahis par le sable. Il n'y a pas de place du marché, qui est pourtant le point commun de toutes les cités du monde.



Le quartier en ruine

C'est la partie la plus abîmée du site. Les bâtiments sont réduits à quelques pans de murs rongés par le vent. Les investigateurs ont trouvé refuge dans les ruines situées à l'extrémité nord-est.

Le quartier de la chaussée

Il est traversé par une chaussée dallée longue de 200 mètres. De part et d'autre se trouvent des bâtiments et des sites où s'animent les occupants :

1 **Les jardins de pierres**. Des chemins dallés circulent entre des colonnes s'élevant vers le ciel nu. D'innombrables roses des sables ornent des murets blanchâtres. Des bancs de pierre encerclent des bassins asséchés et ensablés

2 **Le théâtre**. On y répète un spectacle à la gloire d'une divinité étrange, représentée par une sculpture grossière et informe (dans sa folie, Ghatanothoa répète ses propres mises en scène). Mais surtout, à la fin de la scène, un artiste verse le contenu d'une jarre de sable dans un bassin (le dieu fou espère attirer l'attention des visiteurs avec ce qui ressemble à de l'eau)

3 **Le forum**. C'est le cœur de la cité et l'endroit où se concentrent le plus d'occupants.

4 **Le palais administratif**. C'est ici que les investigateurs peuvent rencontrer le tribun (cf. p. 24)

5 **Les habitations**. Parfaitement entretenues, elles présentent une certaine étrangeté : le sol et le mobilier sont en pierre et on ne peut y trouver aucun objet usuel de la vie quotidienne. Mais surtout, un esprit avisé peut se rendre compte qu'il n'y a pas assez d'habitations pour loger tous les occupants aperçus dans les rues.

Le quartier des grands bâtiments

Situé au nord-ouest, il regroupe les constructions civiles et militaires les plus imposantes.

6 **Le stade**. Une vaste plaine encerclée par une piste damée.

7 **L'arène**. Quelques occupants y simulent des affrontements contre des blocs de pierre étrangement taillés, les faisant ressembler aux silhouettes en procession sur les temples scellés (Ghatanothoa simule l'extermination des Habitants des Sables)

8 **La caserne**. Autrefois, l'endroit pouvait abriter des centaines de soldats. Témoins de ce temps révolu : Des râteliers où verdissent d'anciennes armes de bronze et des terrains d'entraînement laissés à l'abandon

La rangée sud

Des petits bâtiments alignés servaient autrefois d'entrepôts à toutes sortes de produits.

Vers les sous-sols

En certains points de la ville, des passages sont en contact avec les sous-sols, lieu de refuge des Habitants des Sables. Généralement, ces endroits sont gardés par des patrouilles.

10 **Le puits** (cf. *Le puits des Échos*, p. 26)

11 **Les pièges de sable** (cf. *Les pièges de sable*, p. 24)

Ghatanothoa ne referme pas ces passages, car de temps à autre il parvient à y capturer un Habitant des Sables (cf. *Des événements étranges*, p. 25).

Le temple de Ghatanothoa

Il est situé au sud de la cité et se compose d'un massif bâtiment de pierre surplombant une vaste place. C'est ici que le dieu célèbre son culte. Il réside caché dans le grand temple, plongeant ses appendices sous les dalles pour animer les occupants de la ville. Des gardes interdisent l'accès, tandis que, sur les terrasses les plus hautes, des prêtres célèbrent son culte en permanence.

Les temples scellés

Dispersés à travers la cité, ce sont cinq grands temples (notés X sur la carte) en forme de pyramide à degrés (cf. *Les temples scellés*, p. 27).

Ghatanothoa – Grand Ancien

Le Tribun

Dans ce scénario, ce Grand Ancien a pris l'apparence de centaines de personnes. Frustré de n'avoir pas d'adorateurs pour lui rendre hommage, Ghatanothoa s'est inventé une cour. En fait, tous les occupants de la cité ne sont que le prolongement de ses propres appendices, auxquels il a donné une apparence d'humanité. Narcissique et misanthrope, il a sombré dans la folie et se voue un culte à lui-même par l'intermédiaire des centaines de petits personnages qu'il anime.

Physionomie

Celui qui pourrait l'appréhender dans son ensemble ne verrait qu'appendices immondes, gueules béantes et organes sensoriels corrompus. Cette vision lui ferait perdre 4/1D100 points de SAN. Heureusement, Ghatanothoa ne se présentera jamais sous sa forme réelle, lui préférant l'apparence des personnages qu'il anime.

Objectifs

Ghatanothoa veut être adoré. Il sait que les Habitants des Sables ne lui célébreront jamais de culte. Il compte donc sur les voyageurs de passage pour lui rendre hommage. Dans sa folie, il a déterminé que la forme ultime de la dévotion passait par le sacrifice. Il préfère donc sacrifier les rares visiteurs à sa gloire, plutôt que de les garder longtemps en prière (chose qu'il peut faire lui-même). Ainsi, ses personnages tentent de « séduire » les étrangers en leur étant agréables, jusqu'à leur proposer de participer à sa fête, la célébration, au cours de laquelle il les sacrifie à sa folie.

Caractéristiques sous forme d'entité

CON	80
DEX	06
FOR	90
TAI	140
INT	20
POU	35

Valeurs dérivées

Points de Vie	120
Protection	10
Régénération	10 points de vie par round

Combat

Lorsqu'il attaque, ses appendices abandonnent leur apparence humaine et s'enroulent autour de leur cible. Il a 25 % de chance de réussir cette action. Il maîtrise sa victime, mais ne lui cause aucun dégât, préférant la réserver pour les sacrifices.

Il est possible de trancher un appendice, qui possède 2 points de vie. Le morceau détaché de l'entité pourrit puis se dessèche en quelques secondes.

Apparence de ses personnages

Ghatanothoa se présente aux visiteurs sous la forme d'individus résidant dans la cité. À première vue, ceux-ci ont l'apparence d'humains protégés par d'amples vêtements de toile, parfois ornés de symboles très anciens, semblables à ceux gravés sur les temples. Ils se comportent comme des êtres humains, sont prévenants et paraissent aimables. Mais quelques détails peuvent interpeller un investigateur perspicace :

- Leurs « extrémités » sont étranges : Pas d'ongle, de cil ou de dent. Le Grand Ancien imite seulement les humains et oublie certains détails
- Ils ne peuvent pas quitter le sol. En effet, ils sont formés par les appendices courant sous les pierres de la cité et n'ont pas d'autonomie propre. Pour masquer cela, Ghatanothoa cache ses extrémités sous les vêtements des anciens résidents de la cité
- Ils ne boivent ni ne mangent
- Ils ne parlent pas, mais peuvent se faire comprendre par gestes (par exemple, ils symbolisent le coucher du soleil en montrant l'astre qui se rapproche de l'horizon). Si les personnages ne parlent pas, c'est pour ne pas effrayer les investigateurs. Certains organes de Ghatanothoa se prolongent jusque dans ses appendices, les rendant capables d'émettre des sons. Mais le dieu réserve ces hurlements pour la célébration et sa propre gloire. Les entendre proférer des « paroles » peut faire perdre 1/1D6 points de SAN

Un garde



Quelques personnages représentatifs

Selon les circonstances, Ghatanothoa place sur la route des investigateurs les personnages qui lui semblent convenir à la situation. Le gardien a toute initiative pour en inventer d'autres.

- **La sculpteuse de roses des sables**. Elle est toujours le premier personnage rencontré par les investigateurs. Cette jeune fille semble avoir moins de vingt ans. Elle est assise sur une pierre et cisèle une rose des sables avec un silex. Elle peut immédiatement devenir le guide des investigateurs dans la cité, conduisant ces derniers où ils souhaitent se rendre, excepté à l'intérieur des temples scellés et dans les sous-sols



- **La foule**. Par petits groupes de deux à quatre personnes, les individus vaquent à leurs occupations : Les thermes de sable, le théâtre, le forum...
- **Le tribun**. C'est apparemment le chef de la ville. Il siège près du forum, se contentant d'écouter silencieusement les investigateurs et les invitant par geste à la célébration du soir
- **Les gardes**. Ils sont dotés d'un casque d'os, qui n'est autre qu'un crâne de chameau, et sont pourvus d'antiques lances souvent cassées ou de glaives verdâtres : du bronze. Ils circulent en ville sans jamais se montrer agressifs envers les investigateurs. Lorsque vient la célébration, ils « rabattent » les visiteurs vers le dernier temple
- **Le grand prêtre**. Il conduit la célébration dans le dernier temple. Il sera le premier personnage à prononcer une parole, pour la plus grande terreur des investigateurs

Ghatanothoa fait glisser ses membres sous les dalles de la cité pour faire apparaître des personnages (ses extrémités) par les interstices et leur donner un semblant de vie. Ce faisant, il écarte le sable au fur et à mesure de ses déplacements. C'est l'une des raisons pour lesquelles la cité n'est pas partout envahie par le sable.

Caractéristiques sous forme de personnages

APP	10	Prestance	50 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
INT	20	Intuition	95 %
POU	35	Non applicable	

Valeurs dérivées

Points de Vie	S'il est touché, l'appendice disparaît entre les pierres, laissant son vêtement vide s'effondrer sur le sol

Combat

Appendices	25 %

Perdus dans le désert

La tempête

Les investigateurs débutent le scénario au cœur d'une tempête de sable. Le visage masqué par une écharpe de soie ou un foulard, les pieds meurtris d'avoir trop longtemps marché, aveuglés et désorientés (cf. *Livre de base, états de santé,* p. 95), il leur faut continuer d'avancer, car c'est leur seule chance de survie. Pour se protéger des vents de sable, ils marchent à côté de leurs deux derniers chameaux, qui portent des outres vides. La tempête force les investigateurs à lutter contre le vent. Elle s'ajoute à la difficulté de lever les pieds hors du sable pour progresser. Les bourrasques jettent contre eux des traits de sable qui déchiquettent leurs vêtements. On ose à peine respirer, de peur de s'étouffer avec du sable. (cf. *La suffocation, Livre de Base,* p. 151).

Des murs sous le sable

Épuisés, les investigateurs heurtent un muret qui émerge du sable. Ils peuvent distinguer, non loin de là, les contours d'une bâtisse dépourvue de toit, mais pouvant les abriter des vents hurlants du désert. À l'intérieur, ils peuvent découvrir :

- Les restes d'une vasque encastrée dans le mur, indiquant qu'il y avait de l'eau dans cette cité !
- Les fragments d'une mosaïque représentant des pyramides à degrés
- Dans un coin de la pièce, pratiquement dissimulés par le sable, les restes d'une tunique portant des symboles stylisés de pyramides à degré. Un scorpion brun inoffensif y a trouvé refuge.

Les investigateurs ont touché la cité à l'extrémité nord-est (cf. *La carte,* p. 22). Ils peuvent décider d'attendre que la tempête se calme (ce qui surviendra le lendemain matin), ou de partir en exploration immédiatement. Dans ce dernier cas, leur visibilité est de moins de cinquante mètres et c'est à l'aveuglette qu'ils entament leur exploration. Les chameaux restent là où on les parque.

La cité d'Emrek

Quelques pas dans la cité

Selon que la tempête a cessé ou non, les investigateurs ont une vision différente de cet endroit. D'ailleurs, s'ils se trompent de direction, ils peuvent même s'en éloigner.
Depuis les ruines où ils ont trouvé refuge, le plus court chemin les conduit dans un quartier considérablement marqué par le temps. Les maisons y sont en grande partie en ruine, mais quelques-unes possèdent encore cette vasque encastrée déjà observée dans le refuge. La chaleur emmagasinée par les murs dans la journée crée un contraste avec la fraîcheur de la nuit et quelques gouttes de rosée s'accumulent dans quelques vasques. Juste de quoi reprendre courage…
Au cours de leurs pérégrinations, et avant de rencontrer les résidents de la cité, les investigateurs peuvent observer que :

- À l'intérieur de quelques maisons, des mosaïques représentent des individus qui semblent ramper sur le sol, en procession. Mais l'usure du temps ne permet pas de distinguer précisément les scènes
- Parfois, on peut découvrir les restes brisés de statues d'humanoïdes. Un investigateur disposant d'une compétence artistique peut tenter de les reconstituer. Le résultat est saisissant et peut lui faire perdre 0/1 point de SAN : Les statues représentent des êtres marchant sur les coudes et sur les genoux !

Des occupants prévenants

Quelle que soit la direction empruntée, le premier occupant que les investigateurs rencontrent est la sculpteuse de roses des sables (cf. *Ghatanothoa,* ci-contre). Cette dernière prend un air apeuré, mais se ressaisit bien vite et propose d'un geste de conduire les investigateurs dans la cité.
Les occupants saluent les investigateurs de la manche et, d'un geste ample, les invitent à visiter plus avant leur cité. Le cas échéant, on leur apporte des chapeaux d'étoffe pour se protéger du soleil, on leur offre des roses des sables… mais jamais d'eau !

À la recherche de l'eau

Dans leur recherche désespérée du précieux liquide, les investigateurs peuvent être tentés d'exploiter tout indice susceptible de démontrer l'existence de l'eau. Le fait le plus marquant consiste à se demander comment survivent les occupants de la cité. Cette simple question peut conduire à l'inquiétude, puis à l'épouvante…
Mais surtout, en étudiant l'extérieur des temples scellés, on peut découvrir un mince filet verdâtre le long d'un mur. C'est une trace d'humidité où s'accroche de la mousse ! Cet indice peut permettre de deviner qu'à l'intérieur des temples se trouve peut-être de l'eau, qui filtre à travers la pierre. Quant à trouver un moyen d'entrer… (cf. *Les temples scellés, p.* 27)

Des événements étranges

Au cours de leur exploration, les investigateurs peuvent être les témoins de certains événements :

- Les investigateurs mettent au jour une statuette en parfait état. Elle révèle, comme toutes les autres, la posture torturée d'humanoïdes contraints de marcher sur les genoux et les coudes. Dès qu'il s'en aperçoit, Ghatanothoa envoie plusieurs de ses personnages briser la figurine et inviter les étrangers à la célébration du soir
- Sur les frontons des temples scellés, des gravures montrent un peuple en procession marcher sur les genoux et les coudes. Voyant leur insistance à observer les temples, quelques occupants essaient d'éloigner les investigateurs de là. Il ne semble pas prudent de s'approcher des temples scellés

La soif

La déshydratation est le premier enjeu de ce scénario et l'ennemi des investigateurs. S'ils ne trouvent pas d'eau, ils sont condamnés. Il ne s'agit pas d'égorger un chameau pour boire son sang ou vider sa bosse pour se rafraîchir, ce qui dans les deux cas aurait pour effet d'accroître leur souffrance, mais bien de boire pour se réhydrater. L'objectif des investigateurs doit être d'emporter de quoi survivre plusieurs jours afin de quitter le désert (effets de la déshydratation, cf. le *Livre de Base,* p. 164).



Les créatures souterraines

Des Habitants des Sables

Historique

Il y a très longtemps, les habitants de cette cité vouaient un culte à des entités bienfaitrices. Elles donnaient autant qu'elles recevaient. Vint Ghatanothoa, qui ne restituait rien, sinon des châtiments contre ceux qui ne l'adoraient pas. Il fit sceller les temples des autres dieux et contraignit la population. Une grande partie de celle-ci disparut. Quelques survivants se réfugièrent sous terre pour prier leurs anciens dieux. Mais sans leurs temples, leurs prières étaient vaines.

Apparence

Avec le temps, leur morphologie a conservé l'attitude de la prière, semblable aux sculptures qu'on voit aux frondaisons des temples scellés. Ces créatures progressent sur les genoux et les coudes. Le cartilage s'accumule sur ces extrémités et forme un bourrelet immonde d'où les chairs suintent un pus jaunâtre où se colle le sable, accroissant davantage la douleur. Leur peau a l'apparence de la pierre et semble s'effriter au contact de la roche. Leur gorge émet une succession de sons secs et claquants. Voir un Habitant des Sables cause une perte de 1/1D6 points de SAN.

Objectifs

Les Habitants des Sables voient dans les investigateurs le moyen d'ouvrir les temples scellés. Affaiblis et pourchassés par les gardes de la surface, ils ne peuvent s'acquitter eux-mêmes de cette tâche. Pourtant, si les anciens dieux étaient célébrés à nouveau, ils pourraient renvoyer Ghatanothoa dans l'oubli. Le marché est simple : Si les investigateurs veulent de l'eau, ils doivent ouvrir les temples, bien que ces derniers renferment un danger encore plus grand...

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10

Combat

Griffes	25 %
Dégâts	1D6

- Un Habitant des Sables (cf. ci-après) s'aventure dans la ville en marchant sur les genoux et tente de s'approcher des temples scellés. Dès qu'il quitte le couvert des souterrains, tous les occupants se lancent à sa poursuite. Il hurle sans cesse et tente d'échapper à ses poursuivants. Enfin, il est acculé entre de grands blocs de pierres que les occupants poussent l'un vers l'autre, jusqu'à écraser la malheureuse créature

L'exploration de la cité et ces divers événements doivent permettre aux investigateurs de déterminer que les occupants actuels d'Emrek ne sont pas les habitants d'origine.

Les Habitants des Sables

Les pièges de sable

Un « piège de sable » est une cuvette circulaire d'une douzaine de mètres de diamètre, profonde d'environ trois mètres. Un individu qui se laisse glisser le long de la pente est incapable de remonter sans aide (corde, coup de main,...). Au centre de la dépression se trouve un trou sombre assez large pour laisser passer un homme. Parfois, un animal ou un homme tombe dans le trou, et entre dans le domaine des Habitants des Sables. Si l'on ne prend pas garde en approchant, on a 50 % de chance de voir le sable se dérober sous ses pieds et de glisser vers le trou.

- Sur les pentes d'un piège de sable de « la rangée sud », se trouvent des cactus. Leur pulpe, bien que très amère, contient quelques gorgées d'eau
- Dans le piège situé dans « le quartier des grands bâtiments », un corps est resté arcbouté sur un bâton de marche bloqué en travers du trou pour ne pas disparaître. Le squelette ne délivrera aucune information quant à son identité, mais possède toujours une ceinture pourvue d'une cinquantaine de cartouches et une gourde d'eau croupie. La boire rendra malade n'importe qui

Le puits des Échos

L'un des puits peut attirer l'attention des investigateurs (noté 10 sur la carte). Il laisse échapper une mélopée venue des tréfonds de la terre. Plusieurs voix gutturales semblent psalmodier une litanie.

Il est possible de descendre dans le puits en s'aidant des pierres qui composent le conduit. Là encore, quelques occupants tenteront de dissuader les investigateurs. Finalement, Ghatanothoa surveille la descente en faisant jaillir par moments un appendice informe entre les pierres du conduit (1/1D6 points de SAN), mais n'attaque pas les investigateurs. Cette présence peut représenter un indice pour déterminer la véritable nature des occupants de la surface.

S'ils passent outre leur peur, les investigateurs parviennent dans le lit asséché d'une rivière souterraine. Les litanies sont de plus en plus audibles. Sous la cité, un réseau de galeries lie entre elles de larges cavernes érodées et polies par les eaux il y a probablement des millions d'années.

Une espèce tourmentée

C'est dans ces cavernes lisses que survivent les Habitants des Sables (cf. *Les créatures souterraines*, ci-contre). Lorsque les investigateurs découvrent ce peuple, il adresse toujours sans succès ses litanies à des dieux sourds. Des centaines d'individus rampants et grouillants s'agglutinent devant des symboles tracés sur les parois ; les mêmes que ceux cousus sur les robes des occupants de la surface.

S'ils entendent les investigateurs, ils tournent vers eux des visages décharnés et tordus par la douleur de leurs articulations brisées à force de les porter ! (3/1D10 points de SAN). Mais l'instant d'après, celui qui semblait présider à la cérémonie s'approche de sa démarche grotesque et douloureuse. Il écarte les quatre doigts de sa patte en signe d'apaisement et tente d'engager le dialogue (sans un mot compréhensible par les investigateurs) :

- Il n'y a pas d'eau ici
- Il montre un modèle réduit d'un temple scellé de la surface et fait mine d'enlever les liens de fer qui l'enserrent. Puis il désigne les symboles tracés sur le mur, représentant ses dieux, en simulant le fait de boire. Il recommence jusqu'à ce qu'il ait le sentiment que les investigateurs ont compris qu'en brisant les scellés, ses dieux les récompenseront avec de l'eau. En fait, il répète son histoire à tous les hommes qui échouent



dans cette ville et qui tous demandent la même chose… de l'eau !

- Il indique une autre peinture murale représentant des êtres semblant ramper en procession (cette peinture ressemble en tout point aux mosaïques déjà observées dans les habitations). Puis il désigne son peuple, comme pour démontrer qu'il s'agit des mêmes individus

La célébration

L'invitation aux investigateurs

Le soir venu, l'atmosphère se charge d'une certaine tension. Les occupants se dirigent doucement vers le grand temple de Ghatanothoa. Le dieu utilise ses personnages pour persuader les investigateurs de participer à sa propre adoration :

- Les occupants offrent aux étrangers des robes de cérémonie
- Ils invitent par geste les investigateurs à se diriger vers le grand temple du sud
- En guise de pression, ils emportent les chameaux à proximité du grand temple et peuvent menacer de les faire tomber dans un piège de sable

Il suffit qu'un seul investigateur se soumette aux souhaits des occupants pour que Ghatanothoa cesse d'importuner les autres, les laissant libres d'agir à leur guise.

Le maître de la cité

Ghatanothoa a rassemblé ses occupants sur les gradins de l'arène en contrebas de son temple. Sur la plus haute terrasse, le grand prêtre préside à la cérémonie et invite le ou les investigateurs à le rejoindre. Il tient entre ses mains une jarre semblable à celle aperçue dans le théâtre. Il fait signe aux investigateurs de le rejoindre et verse un peu de son contenu dans sa main, mais la distance qui les sépare ne leur permet pas de déterminer s'il s'agit de sable ou… d'eau ! (c'est bien du sable).

Ghatanothoa célèbre sa folie. Pour la première fois, un murmure parcourt l'assemblée. Si les investigateurs ne tentent rien, le dieu poursuit la cérémonie : Le grand prêtre laisse échapper des sons qui n'ont rien d'humain, tandis que la foule lance à son tour des clameurs ignobles. Puis Ghatanothoa empoigne un des investigateurs et le hisse jusqu'au sommet du temple. Là, après quelques instants, des gardes lui tranchent les genoux et les coudes, puis le laissent agoniser !

Les anciens dieux

Les temples scellés

La base de chaque pyramide possède quatre portes encastrées entre de larges colonnes. Elles sont cerclées de lanières de fer, condamnant l'accès aux portes pour l'éternité. Si des investigateurs tentent de briser les scellés durant la célébration, Ghatanothoa, trop absorbé, ne tente rien contre eux. Il est également possible que leur tentative ait lieu plus tôt dans la journée. Le résultat est sensiblement le même.

On peut briser les scellés en forçant les points faibles à l'aide des armes trouvées dans la caserne, ou en faisant exploser les cartouches trouvées dans le piège de sable. En cas de réussite, un grondement sourd fait vibrer la cité. Les Habitants des Sables peuvent retrouver le chemin des anciens temples et les dieux s'en réjouissent déjà !

À l'intérieur se trouvent des statues de divinités informes et obscènes. Si les investigateurs s'attardent, ils peuvent reconnaître les représentations dessinées sur les parois des cavernes des Habitants des Sables et perdre 2/1D6 points de SAN.

L'eau, enfin !

À l'intérieur se trouve le même système de récupération d'eau déjà observé dans les habitations. Mais cette fois-ci, l'eau pure glisse dans de grands réservoirs de pierre. Les hommes peuvent remplir leurs outres et boire, apaisant immédiatement leur soif dévorante (cf. *La soif, Livre de Base*, p. 99)

L'horreur dans la cité !

Dehors, les Habitants des Sables jaillissent des sous-sols et se précipitent vers les temples. Galvanisés par l'ouverture de l'un d'eux, ils s'attaquent à tous les scellés, qu'ils brisent. Ghatanothoa tente bien de les arrêter, mais leur détermination rend sa tentative impossible.

Puis les anciens dieux font à nouveau vibrer la cité ! Ils déplacent les pierres et écrasent les appendices de Ghatanothoa. Chacun de ses personnages hurle de douleur et laisse glisser ses vêtements sur le sol, dévoilant la terrifiante vérité !

Quelques Habitants des Sables entrent dans le temple où se trouvent les investigateurs. Ils n'ont aucune reconnaissance pour ces intrus qui profanent un lieu de culte !

Quitter cet endroit

Dans la confusion, les investigateurs peuvent tenter de quitter les lieux. Quelques Habitants des Sables se dressent par moments en travers de leur route, mais ils peuvent rejoindre leurs chameaux, charger leurs outres et ficher le camp, en essayant d'oublier le chemin qui conduit à cette abominable cité.

Les investigateurs qui survivent à cette aventure voient leur score en *Mythe de Cthulhu* progresser de 1D6 points et gagnent 1 point d'Aplomb.

Options des joueurs

Les qualités de réussite

Une réussite critique bat toujours une réussite spéciale qui elle-même bat toujours une réussite normale. En cas de degré de réussite équivalent, il faut toujours favoriser l'investigateur.

En toute situation

Tests combinés avec les attributs

Choisir une compétence et un attribut. Faire un test sous les deux scores. Si :

- **Réussite sous les deux scores** : équivaut à une réussite spéciale
- **Réussite ou échec sous un de deux scores** : Équivaut à un échec, ou interprétation du gardien selon la situation (réussite partielle) en privilégiant le joueur
- **Échec sous les deux scores** : Équivaut à une maladresse

Prendre son temps

Allonge la durée d'un cran et offre un bonus de +20 %.

Sacrifier des points d'Aplomb

Sacrifier un point d'Aplomb permet de modifier la qualité de réussite d'un cran. Permet par exemple de transformer un échec en réussite en sacrifiant 1 point, ou en réussite spéciale en sacrifiant 2 points.

Faire plusieurs choses en même temps

Cf. ***Actions simultanées*** ci-après.

Lors des combats

Initiative = DEX. Les armes à feu dégainées et prêtes à tirer confèrent un bonus de +10 à La DEX.

Chaque round de combat comprend 2 phases d'action. Il est possible de faire une action à chaque phase, ou deux actions à condition d'utiliser la règle des actions simultanées.
Il est possible de changer d'intention, mais alors un malus de -20 % s'applique alors.

Actions simultanées

Faire deux actions distinctes en même temps (tirer tout en conduisant, en s'accrochant à une corde, ou en tirant avec deux armes) :
Choisir l'action privilégiée : Malus de -10 % à celle-ci. L'autre : Malus de -20 %

Esquive totale

Action prolongée (prend les 2 phases du round). Bonus de +20 %, mais ne peut rien faire d'autre durant le round, ni même changer d'intention.

Cibler ses coups

-10 % à -20 % selon la zone désirée.

Plusieurs cibles

Aucun malus si distantes de moins de 2 mètres au corps à corps et 5 mètres à distance l'une de l'autre. Si elles sont plus éloignées, la seconde attaque subit un malus de -20 %.

Les arts martiaux

- **Coup violent :** Les dégâts à mains nues sont doublés
- **Coup douloureux :** Dégâts normaux et ***douleur vive***
- **Manœuvre de lutte :** Le personnage peut appliquer n'importe laquelle des manœuvres d'empoignade décrites

Types de tirs

- **Tir au jugé**
  « J'essaie de toucher mon adversaire sans le viser »
  Par défaut. Test normal
- **Tir à bout portant**
  « J'essaie de toucher l'adversaire avec lequel je me débats »
  Utiliser Corps à Corps au lieu d'Armes à feu
- **Tir aveugle**
  « Je ne vois pas ma cible »
  Réussite critique pour toucher
  Réussite spéciale si cible localisée à l'ouïe
- **Tir ajusté**
  « Je prends le temps d'ajuster ma cible »
  1 phase pour viser. Bonus de +10 %. Max. +20 %
- **Tir de barrage**
  « Je tire vers mes adversaires pour les faire se mettre à couvert »
  - Cible se met à couvert: Évite automatiquement les tirs, mais malus de -20 %
  - Cible ignore le tir: Attaquant obtient une attaque gratuite à +20 %
- **Tir de couverture**
  « Je tire vers des adversaires pour les faire se mettre à couvert afin de protéger un ami »
  - Cible se met à couvert : Évite automatiquement les tirs, mais malus de -20 % pour attaquer
  - Cible ignore le tir : Attaquant obtient une attaque gratuite à +20 %
- **Tir rapide**
  « Je lui vide mon chargeur dans le bide »
  Action prolongée. Attaques en un round = Cadence de l'arme. Ne peut rien faire d'autre
- **Tir nourri**
  « J'arrose une zone en espérant toucher le plus d'adversaires possible »
  Effet de zone : L'attaquant désigne une zone de 5 mètres de diamètre. Cibles situées dans ce périmètre : Test d'Athlétisme : Si réussi, moitié des dégâts. Si réussite spéciale, évite complètement l'attaque

Empoignades : Manœuvres de lutte

Type	Attributs	Effets
Strangulation	*Puissance contre Puissance*	*Suffocation* + 1D3 dégâts
Immobilisation	*Puissance contre Agilité*	*Immobilisé*
Projection	*Puissance contre Corpulence*	1D3 dégâts
Désarmement	*Agilité contre Agilité*	
Torsion	*Puissance contre Puissance*	

Contenu

Écran de jeu 3 volets

Bloc de 32 fiches de personnage

Le « Guide de référence »



6ᴱ ÉDITION FRANÇAISE

Guide de référence

Imprimé en Allemagne
Westermann Druck Zwickau GmbH
ISBN : 978-2-917994-01-6
Édition et dépôt légal : novembre 2008

Crédits
Couverture, maquette et illustration de l'écran de jeu : Christian Grussi
Scénario : Samuel Tarapacki
Illustrations : El Théo

Prix public conseillé : **22 €**

